АНТОЛОГИЯ NFS 130 стр.
ПУТЬ ЛЕГЕНДЫ

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ
ЭТО БЫЛ ТВОЙ ДЕНЬ!



КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ
ГЛАВНЫЙ UNREAL'ЩИК ПЛАНЕТЫ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 8 • АВГУСТ • 2004

НАБИРАЕМ ОБОРОТЫ!
224 СТРАНИЦЫ!!!
НОВАЯ РУБРИКА и ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО!!!

ИГРЫ МЕСЯЦА
THE SUFFERING
THIEF: DEADLY SHADOWS

TRUE CRIME STREETS OF L.A.
GTA НАОБОРОТ

YOU ARE EMPTY
НА СТРАЖЕ КОММУНИЗМА

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS
ИДЕАЛЬНЫЙ АДД-ОН

АПОКАЛИПСИС СЕЙЧАС
GROUND CONTROL II

(game)land

В ЖУРНАЛЕ BEYOND DIVINITY | GANGLAND: TROUBLE IN PARADISE | SOLDNER: SECRET WARS | HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN | MARINE SHARPSHOOTER II: JUNGLE WARFARE | ТРЕКМАНИЯ | NITRO FAMILY | ALIEN SHOOTER: НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ | TABULA RASA | THE RED STAR | COLD WAR | ADVENT RISING | MIDWAY | PLAYBOY: THE MANSION | STILL LIFE
ПОСТЕРЫ: THIEF: DEADLY SHADOWS и GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS | **НАКЛЕЙКИ:** YOU ARE EMPTY и THE RED STAR

ISSN 1729-9012




Акелла
SABOTAGE
Саботаж
BREAK THE RULES!
AVALON
"Саботаж" - ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых - саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры - сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.
Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
Более 150 видов NPC, противников и монстров;
Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).
© 2004 "Akella", © 2004 "Avalon Style Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



НАБИРАЕМ ОБОРОТЫ!



Привет!

В очередной раз убеждаюсь в том, что летом если кому и живется спокойно, то не людям, имеющим то или иное отношение к игровой индустрии. Я имею в виду разработчиков, геймеров и нас, журналистов. Первые корпят над очередными шедеврами, вторые сутки на пролет проводят за мониторами, а мы... Мы просто стараемся быть в курсе событий. Естественно, для того, чтобы в курсе этих самых событий был ты.

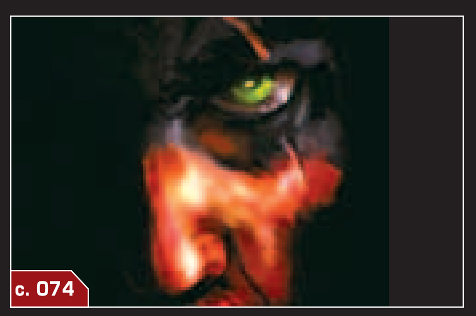
Июнь выдался богатым на поездки. Сначала мы побывали в Киеве, в компании **GCS Game World**, подарившей миру легендарных ***«Казаков»***. Узнали много интересного, погоняли в мультиплейер ***S.T.A.L.K.E.R***. Ребята, несмотря на жаркое украинское лето и прекрасное холодное пиво, трудятся не покладая рук над своими мега-проектами. Какими?.. Пока это секрет, но ты обязательно узнаешь обо всем первым. А уже на диске к этому номеру можно найти эксклюзивный ролик ***«Казаков II»***. Ну а в следующем будут и «Дневники разработчиков», и ролики, и интересные репортажи...

Но, несмотря на приятную во всех отношениях поездку в Киев, главным событием июня стал все же «День читателя». И если Эдди остался в Москве, то твой покорный слуга отправился в Питер. Почему?.. Да потому что, помимо самого праздника (а ведь мы стали непосредственными свидетелями потрясающего финала!), мне не терпелось взглянуть на первую разработку наших давних друзей – команды **DTF** – ***«Сталинград»***. Подробный отчет о визите к питерским разработчикам ищи в следующем номере – и превью игры, и видеорепортаж.

Сам же «День читателя» удался. Скорее всего, я не ошибусь, если скажу, что питерский Cafemax собрал рекордное, по сравнению со своими московскими близнецами, количество читателей. Материал обо всех событиях этого праздника ты найдешь в «спецтеме» и на диске, я же хочу сказать всем нашим читателям спасибо. Спасибо за то, что вы читаете все наши журналы на протяжении стольких лет. Это – главный показатель того, что мы работаем не зря.

Дмитрий Голубничий

РЕЦЕНЗИИ



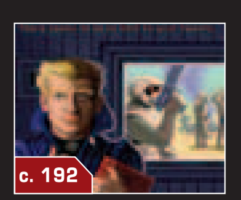
с. 074

ЭТОТ ВОР НЕ УТАЩИТ ТВОИ ДЕНЬГИ. НО ОН ЛЕГКО УКРАДЕТ ТВОЕ ВРЕМЯ – ЗАТЯГИВАЕТ.



с. 080

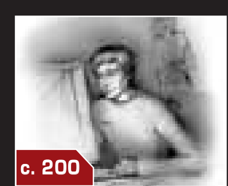
ОДНА НОЧЬ ЗА THE SUFFERING – И ТЫ БУДЕШЬ БОЯТЬСЯ ВСЕХ ТЕМНЫХ УГЛОВ В СВОЕМ ДОМЕ.



с. 192

РЕТРО

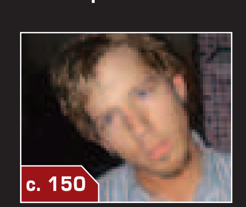
ДОЛГОЖДАННАЯ РУБРИКА «РЕТРО» НАКОНЕЦ-ТО ЗАПУЩЕНА!



с. 200

ОТСЕБЯТИНА

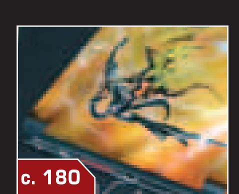
ВОЗРОЖДЕНИЯ АВТОРСКИХ КОЛОНОК В НАШЕМ ЖУРНАЛЕ.



с. 150

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

ОТЕЦ UNREAL'A, КРАСАВЧИК КЛИФФИ.

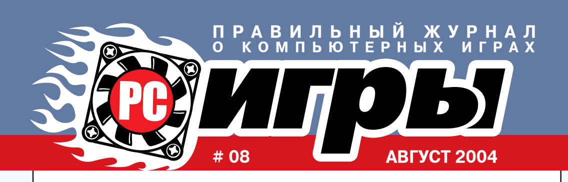


с. 180

ЖЕЛЕЗО, АНАЛИТИКА

МОДДИНГ – ЭТО НЕ РОСКОШЬ, А РАЗВЛЕЧЕНИЕ!





СПЕЦТЕМА

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

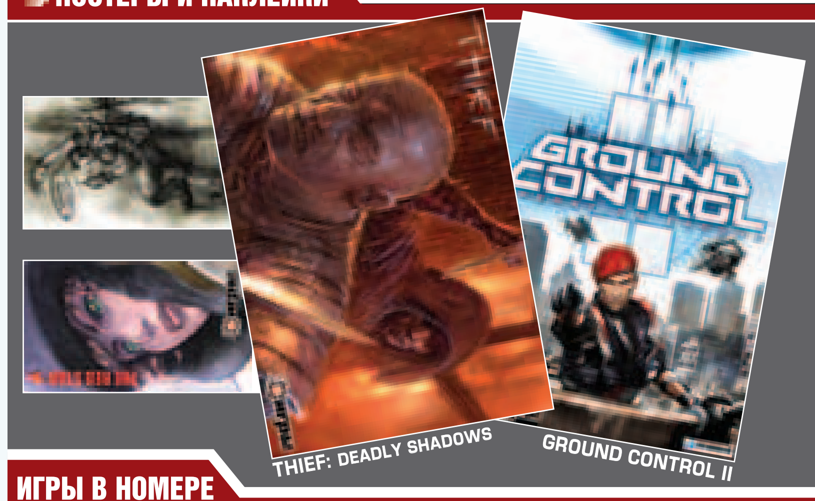
ИСТОРИЯ NEED FOR SPEED

ВСЕ О NFS НА ДЕСЯТИ СТРАНИЦАХ! ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОТ САМОЙ ПЕРВОЙ ДО ПОСЛЕДНЕЙ ЧАСТИ!

YOU ARE EMPTY

ПРИЗРАК КОММУНИЗМА В ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОЙ ИГРЕ. ЭКСПЕРИМЕНТЫ ИМЕНИ ЛЕНИНА. ЖАЛЬ, ЧТО ЖДАТЬ ДОЛГО.

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



THIEF: DEADLY SHADOWS

GROUND CONTROL II

ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на *job@pc-games.ru*. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№08, август, 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий *gerokunst@pc-games.ru* главный редактор, арт-директор
Эдуард Лухт *hitman@pc-games.ru* зам. главного редактора
Инна Недосекина *nedosekina@pc-games.ru* дизайн и верстка
Даниил Леви *daniil@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев *ueoai@pc-games.ru* редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* PR-менеджер

DVD/CD

Pantherclaw *disk@pc-games.ru* редактор
Александр Фролов *disk@pc-games.ru* редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян *test_lab@gameland.ru* руководитель
Федор Добрянский *dr.cod@gameland.ru* главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Андрей Наседкин *nasedkin@gameland.ru* региональное розничное распространение
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Yuri Pomortsev *yuri@gameland.ru* publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Обложка: Ground Control 2

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 82 200 экземпляров

Цена свободная



Нет, так нельзя! Я протестую, я возмущаюсь, я требую прекратить! Перестаньте! Перестаньте выпускать не хорошие, не замечательные, а стоящие у порога гениальности игры с такой периодичностью! Хватит, слышите, хватит! Прошлый месяц – *«В тылу врага»* и *«Периметр»* (обе – яркие звезды космического удовольствия), в этом – *Rise of Nations: Thrones and Patriots* и *Ground Control II*. Если так пойдет дальше, то кто-нибудь из сотрудников редакции сойдет с ума от счастья прямо на рабочем месте. А ведь до конца года ожидаются еще грандиозные *Rome: Total War*, *Warhammer 40K: Dawn of War* и невероятная отечественная *«Вторая мировая»*. Как вести при таком количестве шедевров личную и общественную жизнь совершенно неясно – адские игротворения засасывают в свои мрачные глубины похлеще черных дыр из учебника по астрономии. И даже на этом слепящем глаза фоне Ground Control II, продолжение одной из лучших тактических стратегий реального времени в истории человечества, выглядит более чем достойно.

текст: Егор Просвирнин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	NDA Productions, Vivendi Universal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК	Massive Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 800 MHZ, 128MB RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Восемь
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.groundcontrol2.com



Техника Виронов на марше.



ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Сегодняшний фигурант нашей cover story привлекает к себе взгляды случайных прохожих графической оболочкой нездешнего качества выделки. Оглушающую масштабируемость движка и выжигающие глазную сетчатку спецэффекты мы оставим на потом, обратившись для начала к нефритовому стержню игры – геймплею. Если рассматривать сей объект максимально строго, то ***Ground Control II*** концептуально изменился настолько, что продолжением первой части сериала называться никак не может. Скводов, которые могли переноситься из миссии в миссию, больше нет. Отменили, убрали, забыли. Юниты по-прежнему набирают во время сражений опыт, но живут только в пределах одного задания – билеты на дальнейшие приключения им не выдают. Причина подобной гадости проста – теперь ты прямо на поле боя можешь получить подкрепление, которое любезно доставит специальный транспортный корабль. Ты в шоке? Более того, новые подразделения выдают не за длинненькие ножки и пухленькие губки, а за вполне конкретные AP, служащие внутриигровой валютой. Представив главных героев игры, обреченно машущих киркой на урановой шахте в надежде накопить на новый танк, ты опять попал пальцем в небо – Ground Control II превратился не в обычную черноземную «RTS с ресурсами» (в этом сезоне подобный фасон не актуален), а, скорее, в творчески переосмысленный ***Z*** (да-да, была игра такая). Посуди сам: на поле боя есть так называемые "victory locations" и "landing zones". При захвате и удержании первых, драгоценные AP начинают капать на твой швейцарский счет чуть быстрее. Контроль посадочных зон позволит наслаждаться кинофильмом «Прибытие шаттла с подкреплением» в удобном для тебя месте, в то же время лишая противника такой возможности.

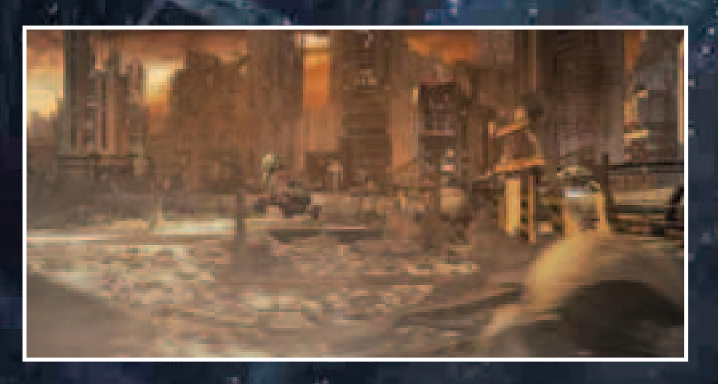
ATTACK! ATTACK!

Стационарные защитные сооружения не способны задержать вражескую армию на серьезный промежуток вре-

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НАЧИНАЮТСЯ

Несмотря на отсутствие точной привязки к событиям первой игры, сюжет ***Ground Control II*** все же имеет к ней отношение. Действие игры происходит через несколько сотен лет после эпохальной войны между "Crayven Corporation" и "Order of the New Dawn". Мятежный "Northern Star Alliance" является прямым следствием той войны, ведь в результате нее группа планет была отрезана от других центров человеческой цивилизации. В итоге, в «метрополии» появилась Империя, которая решила вернуть «заблудших овец» в стадо. Так как свободолюбивые колонисты не захотели добровольно расставаться с независимостью, их начали подвергать планетарным бомбардировкам. Но хитрющие сепаратисты извернулись и создали огромные силовые щиты, которые защитили их города от атак. Имперцы были вынуждены приступить к наземной фазе операции. Тут-то и вступаешь в игру ты, в качестве капитана вооруженных сил мятежников, участвующего в отражении отчаянных имперских атак.



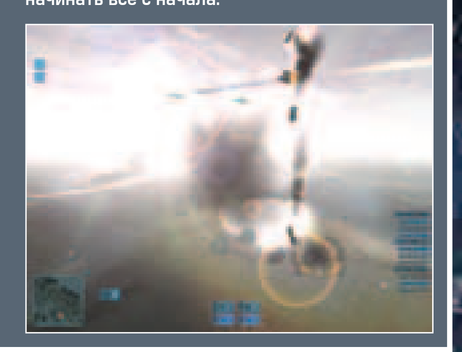






GROUND CONTROL. ЧАСТЬ I

Первая серия орденоносного сериала вышла в 2000 году и заслужила прозвище «самой красивой стратегии». В это трудно поверить, но даже сейчас, спустя целых четыре года после релиза, ее графика все равно выглядит привлекательней большинства современных стратегических игр, даже в максимально возможном приближении. Игра представляла собой чистую тактику – никакого заказа «подкреплений» предусмотрено не было, более того, присутствовали «сквады», то есть, каждый тип юнитов был организован в отдельные взводы, а управлять отдельными солдатами запрещалось. Зато бойцы набирались опыта и благополучно переносились из миссии в миссию. Еще их можно было переименовывать, создавая гвардейские подразделения имени скромного себя. Веселья также добавляла очень милая система сохранений, позволявшая записаться лишь после окончания миссии. В результате, под конец миссии ты дрался за победу до последней капли пота – после часа-другого игры очень не хотелось проигрывать и начинать все с начала.





Чертовски прекрасное инопланетное небо.

мени, поэтому приходится охранять многочисленные "victory locations" с помощью своих мобильных отрядов. Добавляем в этот адский коктейль маленькую щепоточку безумия (ограничение на количество юнитов) и получаем классическую ситуацию «короткого одеяла» – накрываем ноги, обнажается голова, укрываем голову – голые ноги. Послав отряд в одну точку карты (а карты здесь огромные), внезапно обнаруживаешь, что противник появился там, где его совсем никто не ждал. Бесстрастный женский голос сообщает о потере контроля над территорией, приток AP замедляется, пальчики дрожат на клавиатуре, хочется выпить чего-нибудь покрепче и обматерить себя за глупость. Выход один: активно использовать транспортные корабли (своим ходом тяжелые танки могут плестись целую вечность) и с первой же минуты боя брать инициативу в свои руки. Если враг отражает твою атаку в одном месте, то у него не будет сил для нападения на противоположном конце карты, верно? Получается, что классически сбалансированную схему «атака-защита» (проще говоря, некое равенство возможностей атакующей и защищающейся сторон) раздолбали чем-то тяжелым, оставив одну лишь атаку. Размазав свои подразделения равномерным слоем по всей местности, ты не сможешь отбить нападение, оборону обязательно прорвут. Образно говоря, с потных грузных дяденек-рыцарей сняли все доспехи, оставив благородных господ в исподнем и с огромными двуручными мечами в руках. Победит самый ловкий и быстрый, первым нанесший смертельный удар. Невероятное внутреннее напряжение вместе со



Засада у моста, вид сверху и...



...прямо из центра схватки.


Акелла
АУРА
AURA
FATE OF THE AGES
Сюжет AURA повествует о загадочной и таинственной истории о четырех кольцах, дарующих силу, власть и бессмертие тому, кто ими обладает. В поисках этих колец игрок путешествует по четырем параллельным мирам, и как только он находит очередное кольцо, ему открывается доступ в следующий из миров.
Оригинальный фэнтезийный сюжет.
Интуитивно понятный интерфейс.
Оригинальные и интересные головоломки.
Оркестровое музыкальное сопровождение и эмбиентный саундтрек
THE ADVENTURE COMPANY
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



Z – ZВОНКОЕ ИМЯ

Ground Control II много чего позаимствовала из геймплея легендарной *Z*. Первая часть этой игры появилась в далеком 1996 году и была воспринята как аркада. Смысл игры был аналогичен Ground Control II – вся карта разделена на участки, в центре которых находились флаги и фабрики. Захватив своими войсками определенный кусок территории, ты начинал получать ощутимую прибавку в деньгах и возможность производить на фабрике подкрепления. Цель была проста – заполучить всю территорию. Отличаясь мощным и динамичным геймплеем, Z привлек внимание многих любителей тактических игр. В 2001 году вышло полностью трехмерное продолжение *Z: Steel Soldiers*, не завоевавшее, впрочем, широкого признания подобно первой части (не последнюю роль в этом сыграли высокие системные требования).





Перестрелка в камышах.

способностью быстро и правильно оценить ситуацию входят в перечень минимальных системных требований игры. Возвратившись после Ground Control II в «Периметр», чувствуешь себя будто бы в режиме «сло-мо».

АЛЬТЕРНАТИВНО ОДАРЕННЫЕ СОЛДАТЫ

Справедливости ради надо заметить, что в кампаниях встречаются и классические миссии прямиком из первой части, когда у тебя на руках скромный отряд и нескромная цель по захвату, уничтожению, укрощению. Также нельзя не упомянуть появившийся более-менее достоверный уличный бой (солдат удобно прятать в здания, из которых их очень сложно выбить), партизанскую тактику «лесом, лесом» (находясь в лесах, отряды получают бонус к защите и скрытности) и оснащение всех юнитов двумя режимами работы в принудительном порядке. Обычный пехотинец, весело галопирующий по окрестностям и одновременно изливающий на них свинцовый дождь, при переключении в дополнительный режим работы становится на одно колено и начинает извергать на противоборствующую технику ракеты. Боевой инженер, в первом режиме лечащий один юнит, переключившись на второй, теряет подвижность, зато начинает восстанавливать энергию всем оказавшимся поблизости. Ракетные танки перестают стрелять, поднимая защитное поле, которое отражает некоторые виды атак. И так далее и тому подобное. Практически все альтернативные режимы полезны, а зачастую их правильное применение способно спасти от неминуемого поражения (вовремя переключив штур-



Глупый враг попал впросак – сейчас его helidenes разнесут.




Жестокая рубка в атакуемой имперцами столице.



мовой APC из режима огнемета в режим стрельбы зажигательными гранатами, можно очень сильно, почти до смерти, удивить наступающие пехотные полки). За реализацию игрового процесса Ground Control II заслуживает вкусный пирожок с редакционной полочки (иногда его еще называют «золотым кулером»), ибо напряженно, в меру сложно и не в меру захватывающе.

КРАСИВО, ДОРОГО, БОГАТО

Обо всем остальном рассказывать совершенно не хочется, это пустое и бесполезное занятие. Графику лучше всего опишут огромные скриншоты на разворот, а музыка, звук, сюжет и управление при таком геймплее и такой картинке никакого значения не играют. Приятный довесок, бонус, «Мама, я умею ходить на руках!», не более. Чтобы не обижать любителей почитать, я все-таки расскажу о графике. Она... привлекательна и уродлива одновременно. Из уродливостей – абсолютно гладкая, выглядящая как лед, вода. Да, отражения великолепны, они прекрасны, чудесны, потрясающи и еще Бог знает какие. Но столь спокойной воды в природе не бывает. Вторая претензия – дикие ландшафты с множеством

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ГРАНДЫ I

В этом году борьба за звание «стратегии года» обещает быть нешуточной. Помимо рецензировавшихся в нашем журнале ***«Периметра»***, ***«В тылу врага»*** и ***Ground Control II*** в ней также примут участие игры, чей выход намечен ближе к концу года: ***Warhammer 40K: Dawn of War***, ***Rome: Total War*** и ***«Вторая мировая»***. Первая игра делается легендарными создателями обоих частей бриллиантового ***Homeworld*** – **Relic Entertainment**. Помимо опыта разработчиков, на стороне претендента также превосходный графический движок и лицензия популярной вселенной Warhammer 40K, к которой ваш покорный питает тайную страсть.



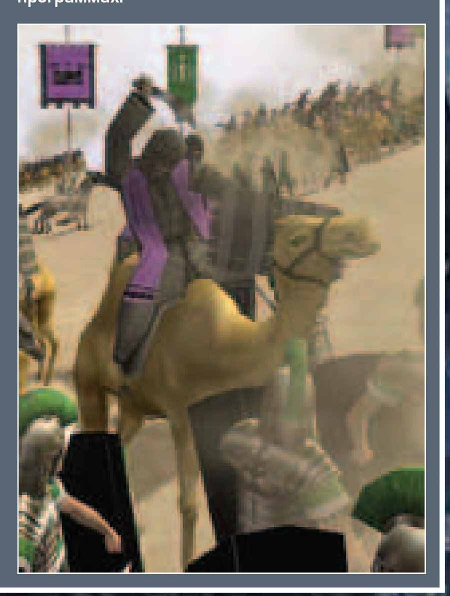



«Наше все» – транспортный корабль.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ГРАНДЫ II

Rome: Total War разрабатывается командой **Creative Assembly**, создавшей первые две части сериала: ***Shogun*** и ***Medieval***, которые, без преувеличения, превосходны. Например, рельеф в тактических битвах будет полностью соответствовать местности на глобальной карте. Плюс, совершенный движок, способный, не напрягаясь, отображать десятки тысяч полностью трехмерных воинов одновременно. Недавно британская BBC купила лицензию на использования движка игры для создания батальных сцен из великих битв прошлого, которые будут показаны в ее образовательных программах.





Обрати внимание на отражение моста в воде.

прямых углов. За такую геометрию уровня при таком движке надо прижигать чресла каленым железом безо всяких намеков на жалость. Не бывает прямоугольных ландшафтов (как и абсолютно гладкой воды), не было и никогда не будет! Из-за идиотской любви к девяностоградусноти, игра начинает напоминать давешний ***Conflict Zone***, что на комплимент совсем не похоже. Плюс, неубедительные лесные насаждения и довольно мерзкие из-за выбранной палитры «дождливые» уровни (которых, впрочем, не так много). Зато все остальное – праздник. Например, доставшаяся от предка неприличная масштабируемость движка. Заглянуть в глаза своему солдату, а потом взмыть соколом в небеса? Нет ничего проще! Периодически в скриптовых сценках нас радуют видом из окон на проходящие мимо войска. При этом в максимальном приближении войска не выглядят сборищем полупьяных полигонов – нам демонстрируются красивые модели, на которые очень приятно смотреть. Но, честно говоря, через пару миссий ты перестанешь баловаться с камерой на уровне земли и начнешь постоянно играть с классическим top-down видом. В нем игра выглядит ничуть не менее привлекательной из-за спецэффектов невероятной красоты и силы. Скажем, что есмь «летящая ракета» в других играх? Это некий кусок железа, оставляющий за собой средней паршивости дымовой хвост. В Ground Control II под «ракетой» подразумевают огромный светящийся сгусток, расплескивающий вокруг себя брызги света на пути к цели. Успешно встретившиеся с реактивным снарядом образцы техни-



Идиллический пейзаж.



Бум! Биг бада-бум!


Акелла
Наследие Королей
Легенда
The Legend:
Kings Legacy II
The Legend - это увлекательнейшая стратегия в реальном времени с элементами RPG и вдохновленным произведениями Дж.Р.Р. Толкиена сюжетом, повествующим о войне, в которой принимают участие четыре уникальные расы. Среди несомненных плюсов игры - неповторимый и разнообразный мистический фэнтезийный мир, живущий своей жизнью независимо от игрока...
Более тридцати карт для сингл-плеера, смена дня и ночи, обилие различных заклинаний
Полностью трехмерный ландшафт: леса, пустыни, заснеженные равнины, поля, подземелья, океаны, замки и горы.
Сотни юнитов, около 150-ти зданий, более двадцати оригинальных персонажей.
Фантастическая музыка и звук
DXT ComputerS
pc cd-rom
© 2004 "Akella", © 2003-2004 " DXT ComputerS, spol. s r. o."
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ГРАНДЫ III

Отечественная ***«Вторая мировая»*** опять потрясает своей графикой (ведь использует она, ни много, ни мало, переработанный движок ***«Ил-2: Штурмовик»***) и обещаниями «живого поля боя», с помощью которого ты почувствуешь себя участником настоящей воинской операции. Суть его заключается в том, что даже за пределами доступной тебе карты кипят жаркие сражения, в результате которых прямо перед твоим носом может неожиданно вынырнуть отряд союзников (или врагов, тут уж как повезет).

Как видишь, назвать потенциального победителя, лучшую стратегию 2004 года, сейчас совершенно невозможно. Битва за сердца покупателей будет очень жаркой и, вполне возможно, что она закончится ничьей, ибо все претенденты обладают практически равными достоинствами.





Местный Омаха Бич.

ки взрываются огромными сполохами, разбрасываясь кусками железа (самый большой кусок в это время достигает едва ли не стратосферы). Нечто подобное ты видишь при использовании ядерной ракеты в ***Command and Conquer: Generals***, с той лишь разницей, что там это редкий праздник жизни, а тут – серая обыденность. Летающие юниты, в отличие от наземных, считают хорошим тоном разорваться на тысячу цветных медвежат сразу, кусочки которых еще некоторое время льются на землю неприятным дождем. Но все это меркнет перед артиллерией, которая здесь даже не бог войны, а нечто запредельно сакральное и принципиально непознаваемое. Залп пяти-шести артиллерийских установок сразу – зрелище, достойное венчать финал не самого дешевого голливудского боевика. Сначала огненные стрелы своими раскаленными телами пронзают небесную синеву, зависают над головами сражающихся на несколько мгновений, а затем обрушиваются на них беспощадной карой Господней. Армагеддон, Апокалипсис, самые страшные изображения Судного Дня меркнут перед тем, что творится в это время на земле. Все залито огнем, злые раскаленные ядра разносят на части правых и виноватых, а с неба все сыпется раскаленный свет. Попав в огненное чистилище, можно сделать лишь одно – бежать, бежать, бежать, предварительно выслав летающие юниты на поиски злых огненных богов. Прочие мелочи на этом фоне, вроде великолепного неба (пожалуй, лучшего из всех, что я видел в компьютерных играх), пробирающих до костей погодных эффектов и ошелом-



Вид из арки демонстрирует масштабируемость движка.




Солнце. Никогда не поверишь, что оно компьютерное, верно?

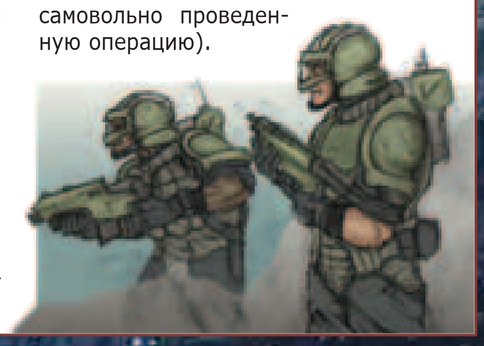




ляющего ощущения чуждости инопланетного мира, конечно же, стыдливо меркнут, даже не пытаясь соперничать с ослепляющим Божьим судом.

ПОЧТИ STAR WARS

Самое удивительное, что, потрудившись над игровым процессом и графическим наполнением, разработчики не стали впадать в длительный умственный запой, а плотно засели за сюжет. Получилось довольно занятно. Злая империя третирует несчастных колонистов, перманентно осаждая их столицу. Еле-еле отбив очередную вылазку сторонников автократии, несчастные получают еще один подарок судьбы – в борьбу на стороне имперцев вступают инопланетяне-Вироны, официальные контакты с которыми были потеряны еще черт знает когда. К счастью, скоро выясняется, что воюют они не по своей воле, а исключительно для выживания – земляне держат под своим контролем жизненно важные для «аликов» запасы газа. Более того, инопланетяне представляют собой не единую силу, а целых семь разных кланов. Подружившись с одним из них, мы отправляемся на поиски легендарного корабля, с помощью которого хотим перевезти в какой-нибудь медвежий угол всех несчастных колонистов. По ходу дела герои сквернословят, выходят из себя, угрожают, не подчиняются приказам и кокетничают друг с другом. Противостоящие нам нехорошие ребята не скупятся на обещания скорой мести и классический злодейский смех. Об уровне проработки сценария говорит хотя бы такой пример: во вступительном ролике главгерой-капитан ловко взрывает вражеского робота, в последний момент, сигая с его брони, а затем мужественно хромает в укрытие. В своих записках к первой миссии он жалуется на то, как из-за этого героического прыжка болит нога и ругает себя за глупое геройство. Что ни говори, а подобные штучки атмосферу создают только так (отдельным пунктом стоит рычащий командир, обещающий переломать нам все кости за самовольно проведенную операцию).






Два неба – настоящее вверху и отраженное внизу.







Мортиры Виронов творят чудеса.

КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

Интерфейс управления подвергся не менее тщательной проработке. Была укрощена камера, выделывавшая в первой части такие фортеля, что хоть стой, хоть вешайся. Отныне управление полностью соответствует мировым RTS-стандартам, не доставляя особых неудобств (правда, владельцам мышей без колесиков придется очень несладко). Для воинствующих извращенцев предусмотрена возможность переключения на классическую Ground Control камеру. Выделение и отдача приказов юнитам также не доставляет особого труда – здесь реализован интерфейс а-ля ***StarCraft***, с ограничением на количество одновременно выделенных боевых единиц, позволяющий в то же время, щелкнув по изображению юнита на центральной панели, выбрать не персонально его, а сразу всех бойцов этого типа, находящихся на поле боя. Очень удобно для переключения режимов огня. Плюс, при переключении подчиненного в альтернативный режим изменяется и его иконка, что пригодится при отслеживании состояния подчиненных войск. Также не обошлось без формаций, которые, впрочем, несмотря на внешнюю эффектность, практически бесполезны. Лично я за все время игры острых позывов переключить стандартное построение на что-нибудь другое так и не испытал.

КРЕМНИЕВЫЙ МОЗГ

Из недостатков можно отметить довольно слабый искусственный интеллект войск. Без специальной команды они атакуют только оказавшиеся в их зоне видимости боевые части врага, не пытаясь их преследовать. Если кто-то ата-








Акелла
КРЫЛЬЯ РОССИИ
Red Jets
InterActive Vision
«Крылья России» - реалистичный авиасимулятор возвращающий игрока в далекие годы Холодной войны. В роли пилота советского боевого самолета вы примете участие в серии воздушных конфликтов, выполненных в жанре альтернативной истории. Но несмотря на то, что сюжет игры вымышленный, боевая техника, вооружение и физическая модель - абсолютно реалистичны!
Аутентичные ландшафты, созданные на основе спутниковых снимков
Продвинутая система вооружения и наведения
Реалистичная система моделирования погодных условий
Двадцать миссий
Детальное отображение кокпита и внешнего вида самолетов
Классические реактивные самолеты, в том числе Миг-29, Як-141 и Су-27
Достоверная физика
© 2004 "Akella",© 2004 "InterActive Vision"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

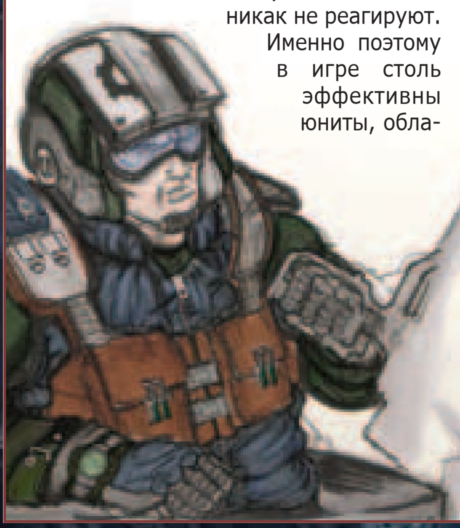






Уличный бой, первый в нашей карьере.

кует их за пределами зоны видимости, то солдаты и техника (как вражеская, так и твоя собственная) на это вообще никак не реагируют. Именно поэтому в игре столь эффективны юниты, обладающие большой дальностью стрельбы. Иногда, при некоторой толике везения, можно умудриться расстрелять целую группу вражеской техники, не встретив никакого сопротивления. Впрочем, это все же скорее исключение, чем правило – компьютер (о людях уж и говорить нечего) редко когда оставляет свои войска на одном месте без присмотра.



В эту же копилку идет отвратительная привычка подчиненных при захвате посадочной зоны атаковать не высаживаемую на нее вражескую технику, а вражеский же грузовой шаттл, который, надо заметить, отличается изрядным здоровьем. В результате зачастую получается, что, пока твои воины мочат шаттл, высаженные им юниты разбираются с твоими войсками. Если за такими вещами не следить, то может получиться очень неприятная ситуация, грозящая срывом операции по захвату. Зато во второй части появилась возможность сохранять игру когда и где угодно, что очень сильно упростило ее прохождение в одиночном режиме.

ПОЧТИ ИДЕАЛ

Завершая материал, принято подводить итоги и говорить умные слова. Об игре Ground Control II говорить ничего не хочется – скриншоты скажут сами за себя. Лучшая на данный момент графика в стратегической игре (оговорка не случайна – упоминаемые в начале статьи стратегические гиганты также очень сильно по визуальной части) подкрепляется замечательным, незатасканным (много ли ты знаешь эпигонов Z?) геймплеем. Обязательна для ознакомления как любителям RTS, так и простым почитателям хороших игр.

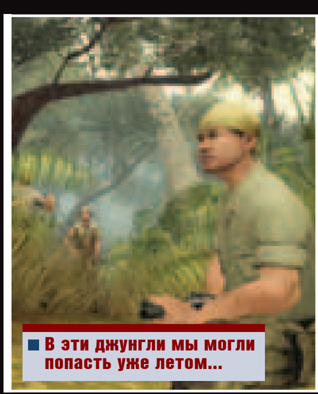


А вот и артиллерия. До...

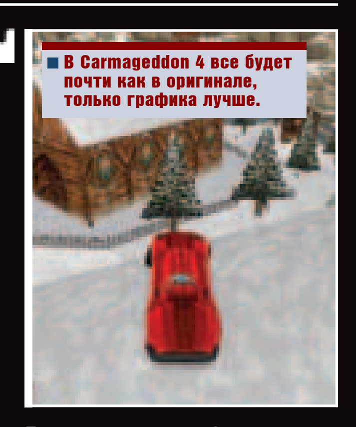


...и после залпа!


Акелла
КОРПОРАЦИЯ
ЗООПАРК
ZOO EMPIRE
Добро пожаловать в зоопарк! Но вы в нем не праздный посетитель, и даже не экспонат! Вы - управляющий. А это значит, что просто так глазеть на слонов и кенгуру и есть ведрами поп-корн с кока-колой у вас не получится... Управляющему придется заботиться о процветании зоопарка, следить за здоровьем животных, строить новые вольеры и размещать аппараты по продаже напитков... Это сложное, но и чертовски интересное занятие!
Нелинейная кампания из тридцати миссий.
Великолепная полностью трехмерная графика.
Более сорока видов животных и двухсот зданий.
ENLIGHT


В эти джунгли мы могли попасть уже летом...

Компания **Eidos Interactive** решила перенести выход полностью готового шутера ***Shellshock: Nam '67***, посвященного войне во Вьетнаме. В компании уверяют, что к этому решению их подвигли неоправдавшиеся надежды на заоблачные продажи таких экшенов, как ***Hitman: Contracts*** и ***Thief: Deadly Shadows***. Да и статистика показывает, что лето – практически «мертвый сезон» для рынка компьютерных игр. В результате, Shellshock: Nam '67 выйдет не раньше сентября. Странное решение, ведь конкуренты не дремлют, и на горизонте маячат ***Doom 3*** и ***Half-Life 2***.


В Carmageddon 4 все будет почти как в оригинале, только графика лучше.

Гоночная аркада ***Carmageddon*** была гениальной игрой – чистый адреналин без грамма примесей. Оба сиквела не смогли повторить успех оригинала, и на четыре года команда **SCi** ушла в подполье. И вот – новая попытка. В финансовом отчете SCi черным по белому написано: новая и улучшенная версия Carmageddon находится в разработке для PC, Xbox и PS2. Релиз ***Carmageddon 4*** (рабочее название) намечен на 2005 год. Пока детали проекта неизвестны, но поговаривают, по духу новый Carmageddon будет соответствовать первой части, вышедшей в далеком 1997 году.


Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский



ЗАКАТ INTERPLAY?

Правительственная комиссия присудила Interplay штраф в размере 79 тысяч долларов за задержки зарплаты и несвоевременное пополнение счетов социального страхования. Пожалуй, это стало пиком катастрофы.

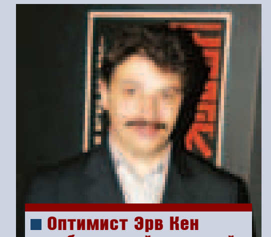
Сейчас только ленивый не ставит крест на некогда могучей компании. Суди сам: огромные внешние и внутренние долги, куча проектов, которые требуют отменного финансирования, карательные санкции правительства и, как итог, фактическое прекращение работы главного офиса.

Всех удивил глава Interplay Эрв Кен: после месяцев молчания он подал голос, и голос этот полон оптимизма. Кен признает, что компания находится в кризисе, но утверждает, что выйти из него вполне реально. Мол, есть свет в конце тоннеля, перед компанией открылось несколько выходов из ситуации. И действительно – работа в центральном офисе компании возобновилась. К сожалению, в тот же день главный партнер и владелец акций компании **Titus Interactive** (сооснователем которой, кстати, является Кен) объявила себя банкротом. Пока неизвестно, прекратит ли компания деятельность или ее «возьмут под опеку», чтобы сохранить на плаву, но такая новость не может не сказаться на тяжелом положении Interplay.

Неоплаченные долги, потеря финансового партнера и уход многих талантливых работников – это лишь часть бед, угрожающих существованию издателя с мировым именем, ворвавшегося в игровую индустрию в далеком 1983 году. Выживет ли Interplay? Трудно сказать. В любом случае, пожелаем компании удачи.

Говорили же вам: делайте ***Fallout 3***! А вы не слушали...


Baldur's Gate II – одна из лучших RPG в истории.


Оптимист Эрв Кен собственной персоной.

Кто бы мог подумать, играя в свое время в ***Fallout*** или ***Baldur's Gate***, что под колоссом **Interplay**, издателем этих шедевров, разверзнется когда-нибудь пропасть банкротства и разорения? 2004 год стал черным периодом в истории компании, и не факт, что она его переживет. Ты уже слышал от нас о том, что руководство Interplay распустило одну из самых сильных своих команд разработчиков – **Black Isle Studios**. Ты уже знаешь, сколь неутешительна финансовая отчетность компании (на середину апреля в кассе Interplay находилось чуть больше миллиона долларов). Из-за задержки с выплатой арендной платы (долг арендодателю **Arden Realty** составлял 432 тысячи) головной офис Interplay едва не закрыли. Глава компании **Эрв Кен** (Herve Caen) играл в молчанку и не отвечал на звонки журналистов. Поползли слухи о том, что сотрудникам велели паковать вещи и оформлять пособие по безработице. Сейчас судьба компании постепенно проясняется, но, увы, среди новостей хорошего мало.

Снежный ком финансовых проблем подмял под себя Interplay. Сайт компании перестал работать еще в мае. У издателя не хватало денег на выплату зарплат и социальное обеспечение работников. Его преследовали судебные тяжбы. К примеру, **BioWare Corp.** до сих пор пытается добиться через суд полной выплаты дивидендов с продаж Baldur's Gate – 156 тысяч долларов.

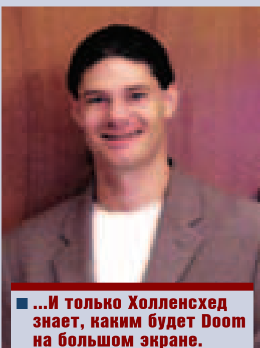


The Bard's Tale – RPG старой закалки 1985 года.

Icewind Dale – квинтэссенция hack'n'slash.

И ВСЕ ПРИЗАDOOМАЛИСЬ


Таким Doom был...


...И только Холленсхед знает, каким будет Doom на большом экране.

Таким Doom стал...

Спешите видеть! Аттракцион нечеловеческого невезения – фантастический боевик ***Doom*** никак не может добраться до съемочной площадки. Никто не спорит, что фильм по мотивам одной из самых популярных компьютерных игр рано или поздно будет снят. Непонятно только одно: кто и когда это сделает. Кинокомпания **Warner Bros.** свой шанс упустила. Почти полтора года «братцы» уверяли всех, что Doom снимают именно они. Увы, слова разминулись с делом, и срок действия временной лицензии истек (в контракте был оговорен пункт: если простой в производстве фильма составляет 15 месяцев, права на экранизацию возвращаются к **id Software**).

Сегодня компания id Software снова является единственным владельцем всех прав на Doom.

Глава студии **Тодд Холленсхед** (Todd Hollenshead) уверил общественность, что факт расставания с Warner Bros. менее всего озаботил команду, работавшую над фильмом. Два голливудских сценариста подправляют в целом неплохой сценарий **Дейва Кэллахэма** (Dave Callaham), а режиссер-дебютант, специализировавшийся раньше на рекламе, ждет того радостного момента, когда начнутся съемки. Продюсеры картины **Лоренцо ДиБонавентура** (Lorenzo DiBonaventura) и **Джон Уэллс** (John Wells) не успевают отбиваться от предложений самых различных кинокомпаний.

Но перфекционист Холленсхед не торопится отдавать Doom абы кому, опровергает слухи о контракте с **Universal Pictures** и дожидается предложения «пожирнее».

– *От кинокомпаний мы сейчас ждем ответа на вопрос, сколько они готовы вложить в проект*, – честно признается он. И правильно, Тодд. Дурная поделка вместо Doom никому не нужна!

VALVE ОТЫГРЫВАЕТСЯ НА ВОРАХ HALF-LIFE 2


Гейб Ньюэлл торжествует: воры кода Half-Life 2 арестованы.

Гордон Фримен: «Вы поймали этих подонков? Очень хорошо! Щас я их монтировочкой!».

О преступлении – краже сырой версии ***Half-Life 2***, из-за которой релиз задержали почти на год – ты уже знаешь. Наказание подоспело: одновременно в нескольких странах прошла серия арестов. Правоохранительные структуры арестовали ряд лиц, причастных непосредственно к краже, к взлому сервера **Valve Software** и к распространению украденных исходников игры. Глава компании **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) утверждает, что расследованию очень помогли поклонники Half-Life, предоставившие ценную информацию о краже.

Уже спустя неделю после взлома в Valve Software знали имена преступников. Правда, почему виновные не были арестованы прямо тогда, остается неясным. Возможно, с арестами не спешили из-за недостатка улик, но не будем гадать. К сожалению, более точных сведений о деле не дает ни Valve Software, ни **The Northwest Cyber Crime Task Force**, организация, в которую входят сотрудники ФБР, английской секретной службы и прочих высокопрофессиональных правоохранительных структур. Следствию еще предстоит доказать вину воров перед судом.


Эх, прокатиться бы с такой красоткой до сауны!

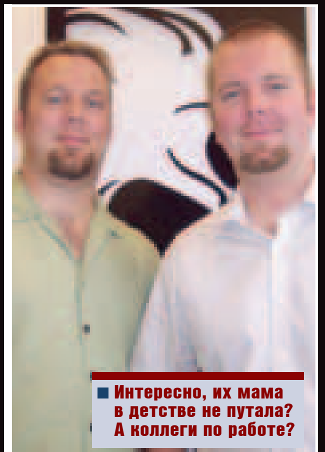
Недавнее неофициальное социологическое исследование показало: у каждого пятого геймера России рабочий стол украшает обоина с девушками из ***Need For Speed: Underground***. На вопрос, чем обоснован выбор, все как один отвечали: во-первых, игра нравится, во-вторых, девицы чудо, как хороши.

В **Electronic Arts** учитывают все пожелания трудящихся, и ***Need For Speed: Underground 2*** порадует нас новой ослепительной красоткой – **Брук Берк** (Brooke Burke). Мужская половина США стонет и сглатывает слюну при виде Брук, «девушки с обложки», а также ведущей телевизионного шоу Wild On. В Underground 2 персонаж Брук будут звать Рэйчел. Рэйчел – организатор уличных гонок и мудрая наставница неопытных игроков.

Релиз Need For Speed: Underground 2 намечен на ноябрь.

Сама Брук в восторге от выгодного контракта с Electronic Arts и уверяет, что между ней и ее героиней в игре много общего:

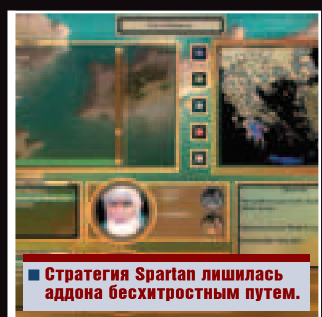
– *Во всем, что касается адреналина, я – настоящая наркоманка. Машины способствуют самовыражению, и это очень верно подмечено в Need For Speed: Underground 2.*



Интересно, их мама в детстве не путала? А коллеги по работе?

Неплохое приобретение сделала компания **Lionhead**, руководимая **Питером Молине** (Peter Molyneux): под крылышко создателей игры ***Black and White*** перешли два разработчика, ставшие ветеранами игровой индустрии в **Blizzard Entertainment**. Парней зовут **Крис Миллер** (Chris Miller) и **Рон Миллер** (Ron Miller). Как нетрудно догадаться, они братья. В свое время оба принимали участие во всех ключевых проектах легендарной студии: ***Diablo***, ***StarCraft*** и ***WarCraft***, Рон в качестве продюсера, а Крис – дизайнера.

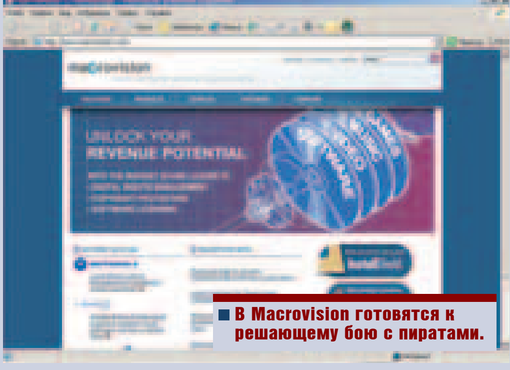




Стратегия Spartan лишилась аддона бесхитростным путем.

Боже мой, что творится на улицах Лондона. Убивают, насилуют, грабят! Недавно от рук злодеев пострадал простой лондонский почтальон **Дэвид Джилс** (David Giles). Дэвид вез мастер-диск аддона ***Gates of Troy*** к стратегии ***Spartan***. Возле офиса компании **Slitherine Software** на него напали неизвестные и лишили ценного пакета. Сам почтальон серьезно не пострадал, а вот сотрудникам Slitherine Software пришлось несладко. Из-за потери мастер-диска разработчики вынуждены задержать релиз Gates of Troy. Бедняги умоляют геймеров: «Увидите пиратскую копию нашего аддона – не покупайте!»

СОУЧАСТНИКИ ВО ВСЕМ ПРИЗНАЛИСЬ



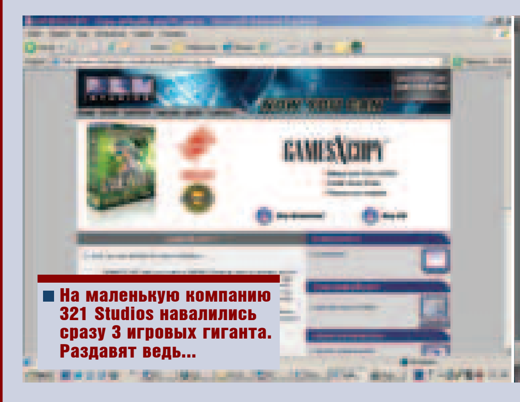
В Macrovision готовятся к решающему бою с пиратами.

Компания **Macrovision**, специализирующаяся на защите программного обеспечения от копирования, провела интернет-исследование на животрепещущую тему: геймеры и пиратство. Результаты масштабного опроса кажутся очевидными для России, но для цивилизованной Америки стали настоящим шоком. Представь себе, пятьдесят два процента геймеров пользовались или пользуются взломанными играми и программами. Тридцать три процента опрошенных скачивают из Интернета ISO-файлы, полные образы дисков с игрой с устраненной защитой. Ну а 15 процентов соучастников преступления приобрели за последние два года не менее 15 пиратских дисков и не испытывают по этому поводу ни малейших угрызений совести.

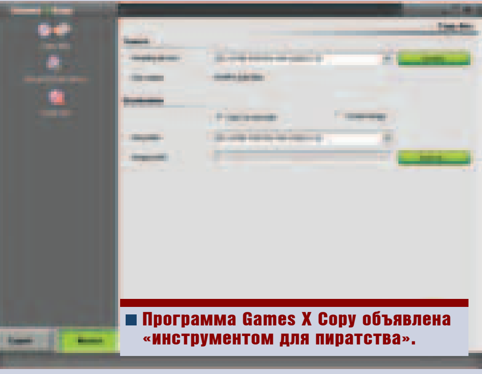
Ежегодно пиратство наносит игровой индустрии ущерб в 3 миллиарда долларов. В компании Macrovision видят только один выход из ситуации: усложнить систему защиты игр. Согласно результатам опроса, если пиратская версия игры не появится в продаже в течение месяца с момента релиза, большинство геймеров все-таки купит лицензионную версию.

Очевидно, что за опросом кроется рекламная акция – Macrovision продвигает в массы свою технологию защиты от копирования **SafeDisc**. В то же время хакеры на форумах хвастаются: дескать, хотелось бы нам посмотреть на систему защиты, которую мы не взломаем максимум за три дня.

В это же время три крупнейших игровых издательства – **Atari**, **Electronic Arts** и **Vivendi Universal Games** – подали в суд на компанию **321 Studios**, создателя программы ***Games X Copy***, предназначенную для резервного копирования дисков. Games X Copy превосходно справляется с любой защитой, а потому игроделы расценивают ее как «инструмент для пиратства».



На маленькую компанию 321 Studios навалились сразу 3 игровых гиганта. Раздавят ведь...

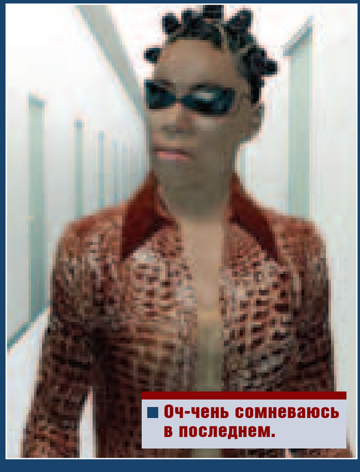


Программа Games X Copy объявлена «инструментом для пиратства».

ATARI ЕЩЕ РАЗ ВОЙДЕТ В МАТРИЦУ

То ли **Atari** не учится на своих ошибках, то ли она припрятала в рукаве, по меньшей мере, козырный туз: президент компании **Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell) объявил о разработке сразу двух игр-сиквелов к ***Enter the Matrix***, одной из самых слабых игр прошлого года. Ситуацию усугубляет недавнее заявление главы игрового подразделения кинокомпании **Warner Brothers** относительно игр по лицензиям на их фильмы. Теперь, если продукт невысоко оценен игровой прессой, на разработчика будут накладываться штрафные санкции (никаких уступок по роялти и даже прекращение сотрудничества). Несмотря на презрение критиков, продажи у Enter the Matrix были весьма впечатляющими. Вероятно, именно поэтому «уорнеры» наступили на горло собственной песне.

Будем надеяться, в Atari учтут ошибки прошлого. Детали новых «матричных» игр пока не разглашаются, но, судя по всему, их разработкой будет заниматься не команда **Shiny**, которая сделала пресловутую Enter the Matrix.



Оч-чень сомневаюсь в последнем.

Еще две игры позора? Или все-таки выйдут шедевры?

КИТАЙ ИДЕТ ВОЙНОЙ НА HEARTS OF IRON

Обыкновенная компьютерная игра стала причиной крупного политического скандала. Неизвестно, кто из высших чинов КНР играл в стратегию ***Hearts of Iron*** от шведской компании **Paradox Entertainment**, однако с недавних пор эта игра под запретом в Поднебесной. Копии довольно заурядной игры, посвященной Второй мировой войне, сняты с прилавков магазинов и изъяты из компьютерных клубов. Любому, кто ослушается правительственного постановления, грозит крупный штраф.

Project IGI 2 был запрещен в Поднебесной примерно по тем же причинам, что и Hearts of Iron.



Министр культуры Китая.

Причину, репрессивных мер против Hearts of Iron озвучил лично министр культуры КНР **Сунь Цзячжэн** (Sun Jiazheng):

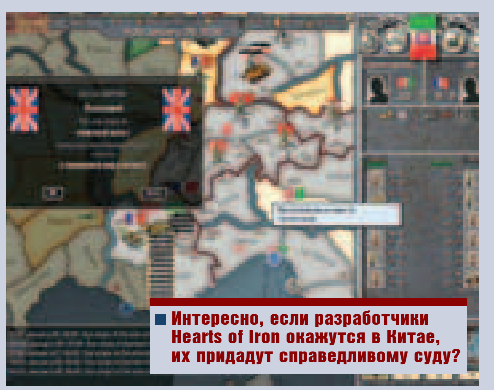
– *Данная игра искажает исторические факты и несет вред суверенитету и территориальной целостности Китая. Следовательно, она должна быть немедленно запрещена.*

Оказывается, на игровой карте Hearts of Iron Маньчжурия, Тибет и провинция Западный Синьцзян показаны суверенными государствами, тогда как Китай испокон веков считает их своей территорией.

В Paradox Entertainment и не думают извиняться. Исполнительный директор компании **Теодор Берквист** (Theodore Berquist) ответил со свойственной шведам холодностью:

– *Мы – создатели игр, мы не придерживаемся какой-либо политической линии. Вторая мировая война по-прежнему больная тема для многих правительств, однако критики всегда хвалили нас за историческую достоверность наших игр.*

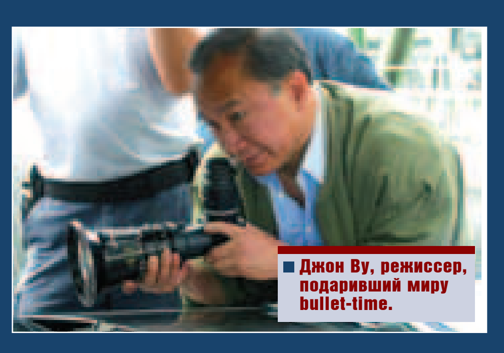
Напомним, что в марте в Китае был запрещен экшен ***Project IGI 2: Covert Strike***, созданный норвежцами. Может, в Поднебесной просто не любят скандинавов?



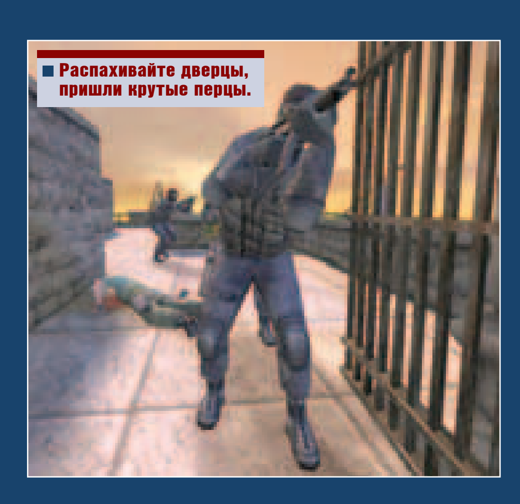
Интересно, если разработчики Hearts of Iron окажутся в Китае, их придадут справедливому суду?

ДЖОН КЛАРК ЕДЕТ В ГОЛЛИВУД

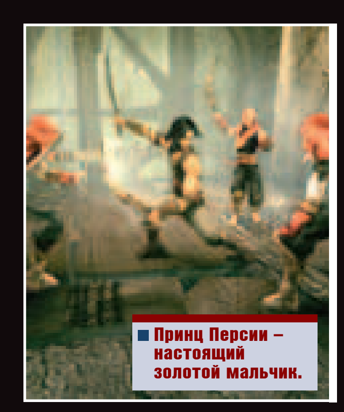
Весьма неплохой гонконгский режиссер **Джон Ву** (John Woo), на счету которого такие фильмы, как «Наемный убийца», «Без лица», «Миссия невыполнима 2» и «Час расплаты», подцепил ту же заразу, что и посредственный ремесленник **Уве Болл** (Uwe Boll). Сначала Ву приобрел права на экранизацию нинтендовской серии ***Metroid***. Спустя две недели после этого спелся с **Universal Pictures** и согласился снимать ***Spy Hunter***, классику **Midway** с **Дуэйном «Скалой» Джонсоном** (Dwayne «The Rock» Johnson) в главной роли. И вот – новая сенсация. По заказу **Paramount Pictures** Джон Ву возьмется за перенос на большой экран ***Rainbow Six***, знаменитого романа **Тома Клэнси** (Tom Clancy). Любопытно, что в качестве источника для сценария используется не только роман мастера триллера, но также позаимствованы некоторые идеи из серии игр Rainbow Six. Дата начала съемок «эпоса» о подвигах агента ЦРУ Джона Кларка пока неизвестна. А вот фильм по Spy Hunter мы, скорее всего, увидим в 2005 году.



Джон Ву, режиссер, подаривший миру bullet-time.

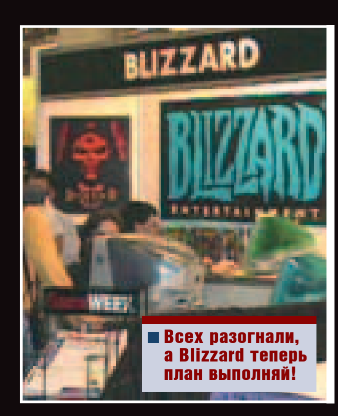


Распахивайте дверцы, пришли крутые перцы.



Принц Персии – настоящий золотой мальчик.

Подведя окончательные итоги 2003-2004 финансового года, **Ubisoft** порадовала своих акционеров общей суммой продаж – 508 миллионов евро. При этом производственная прибыль составила 20 миллионов. В будущем 2004-2005 году компания предсказывает производственную прибыль в размере от 38 до 43 миллионов евро. Причиной оптимистичных прогнозов стали находящиеся в разработке стопроцентные хиты ***Splinter Cell 3***, ***Rainbow Six: Black Arrow***, ***Ghost Recon 2*** и ***Prince of Persia 2***.



Всех разогнали, а Blizzard теперь план выполняй!

В **Vivendi Universal Games** царит уныние. То там, то здесь слышатся вопросы: «Лишней коробки не найдется?». Триста пятьдесят сотрудников VU Games пакуют свои вещички. Их уволили в ходе внутрикорпоративной акции: «Сделаем наш бизнес прибыльным – уволим лишних едоков!»

– *Реструктуризация и снижение расходов необходимы,* – разводит руками глава VU Games **Брюс Хэк** (Bruce Hack). – *Это важный шаг в нашем плане развития компании.*

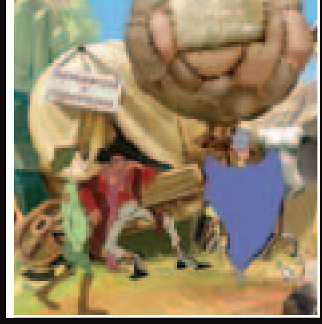
Любопытная деталь: увольнения не коснулись ни одного сотрудника **Blizzard Entertainment**, важнейшего подразделения VU Games. Эти ребята давно уже стали «неприкасаемыми».



Вот такие вот «чудеса» можно создавать в Game Maker

Забудьте об «Артеке»! В США начал свою работу специальный летний лагерь для учащихся 6-12 классов, где они могут ознакомиться с процессом создания компьютерных игр. Квалифицированные «пионервожатые» позволят подрастающему поколению поковыряться в таких широко используемых разработчиками программах, как **Flash**, **Photoshop** и **Game Maker**. Кроме того, в летнем лагере читают обстоятельные лекции о дизайне уровней и анимации. Кто знает, вдруг именно в таких лагерях объявятся будущие Кармаки и Мейеры.

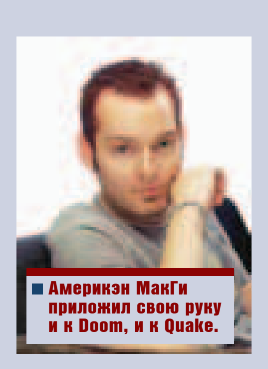




- Петька, а бывают квесты в 3D?
- Не, это – фантастика!

У коллекционеров абсурда и недоразумений праздник – компания «**Бука**» анонсировала квест «***Петька 5: Конец игры***» от студии «**Сатурн-Плюс**». Очевидно, спрос на матрешки по-прежнему есть. Новая игра за версту отдает Пелевиным. Петька и Василий Иванович – участники тайного метафизического проекта, и реальность перемешалась с сюром. Деревня Гадюкино, графика прошлого века, 60 игровых сцен и «блистательный юмор» (так, по крайней мере, уверяет «Бука») – если все это дорого тебе, дождись конца 2004 года.

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА



Америкэн МакГи приложил свою руку и к Doom, и к Quake.

«Золотой мальчик» игровой индустрии **Америкэн МакГи** (American McGee) из новой иконы геймдева едва не превратился в пустобреха. В последние годы все его проекты заканчивались пшиком. Фильм по удивительной ***American McGee's Alice*** так и не был снят, основанная Америкэном студия **Carbon6** долго обещала нам встречу с извращенным миром Фрэнка Баума в ***American McGee's Oz***, но свернула все работы из-за отсутствия финансирования. Пришлось МакГи вновь податься в наймиты – около полугода назад он поступил на службу в американское отделение гонконгской компании **Enlight Software**. И вот – первый проект МакГи за долгие годы, который, похоже, доберется до прилавков магазинов.

Америкэн продюсирует экшен ***Scrapland*** от испанской студии **Mercury Steam**. Сеньоры учились игровому делу в составе **Rebel Act Studios** и подарили миру первоклассное рубилово ***Blade of Darkness***. В Scrapland не нашлось места мечам, это – любопытный футуристический проект. Действие игры происходит на огромном астероиде-мегаполисе, населенном роботами. Железяки считали себя бессмертными, пока по городу не прокатилась волна жестоких убийств. За расследование берется кибернетический странник D-Tritus, умеющий по собственной воле принимать 15 разных обличий.

МакГи обещает море экшена и свободный геймплей в духе ***Grand Theft Auto 3***. Скриншоты демонстрируют прекрасный дизайн уровней и во многом объясняют, почему Америкэн – цитируем – «влюбился в эту игру с первого взгляда». Enlight Software издаст Scrapland в конце 2004 года.



В городе, где живут только роботы, две беды: дожди и проблемы со смазкой.



Scrapland приглянулась МакГи своим дизайном.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПРИЗЫВ В АРМИЮ

Только что сдался чеченский террорист Ушат Помоев.

Ребята, айда к нам, в армию!

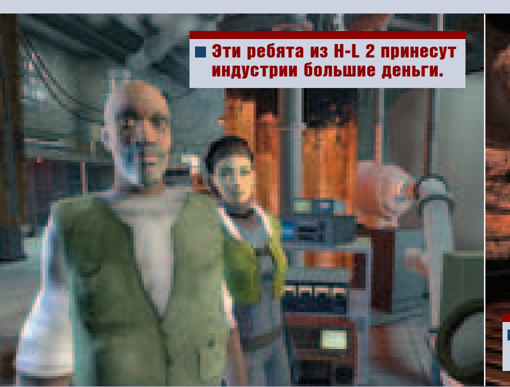
Главные армейские чины США скорее всего довольны своим виртуальным призывным пунктом ***America's Army*** – бесплатным многопользовательским экшеном, в который на данный момент играет порядка трех с половиной миллионов геймеров. Иначе, как еще объяснить решение открыть специальную компанию, занимающуюся разработкой игр для вооруженных сил?

Студия была открыта в Северной Каролине еще в начале года, но только сейчас командование США открыто признало ее существование. Группу опытных разработчиков возглавляет **Джерри Хенеген** (Jerry Heneghan), продюсер компании **Red Strom Entertainment**, отслуживший 13 лет в рядах ВВС. Помимо работы над новыми версиями America's Army, студия занимается созданием высокореалистичных симуляторов для закрытого применения внутри армии. Нам же остается надеяться, что будущие проекты студии, если закрыть глаза на идеологическую «промывку мозгов», будут отличаться высоким качеством и реализмом.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

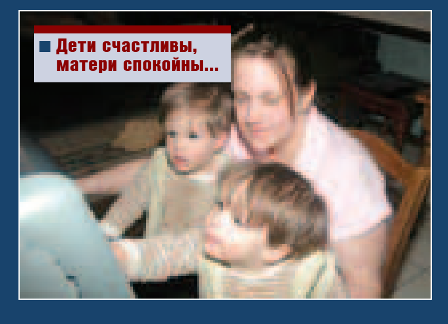

В The Sims 2 уже делят деньги.

Аналитики в очередной раз обратили свое внимание на стремительно растущую индустрию электронных развлечений. Специалисты из **Wedbush Morgan Securities** после тщательных исследований выдали здоровенный доклад на 144 страницы, в котором привели сведения о текущей ситуации на рынке интерактивных радостей, и сделали прогнозы на будущее. Прогнозы, кстати говоря, крайне многообещающие.
Если брать всю индустрию развлечений (куда входят и книги, и музыка, и кино), наиболее стремительно растущей сферой будут именно видеоигры. На протяжении ближайших 3-х лет прогнозируемый рост продаж составит примерно 11,4 процента. Это позволит игровой индустрии обогнать музыкальную, а спустя еще год стать самой крупной сферой развлечений. Самое светлое будущее пророчат консолям нового поколения и переносным игровым системам.
Что касается рынка PC-игр, то здесь аналитики не открыли Америку: основными «двигателями» рынка будут такие мастодонты, как ***Half-Life 2***, ***Doom 3*** и ***The Sims 2***. Именно благодаря подобным проектам продажи в PC-индустрии достигнут рекордных величин. Как следствие, бурный рост индустрии и крупные инвестиции в любимую нами сферу электронных развлечений. Доходы игровых компаний на протяжении ближайших 5-6 лет будут расти в среднем на 10 процентов в год.
К сожалению, независимые разработчики вряд ли выдержат конкуренцию с крупными компаниями. Когда на арену выходят большие деньги, творчество уступает конвейерному производству. Будем надеяться на лучшее.

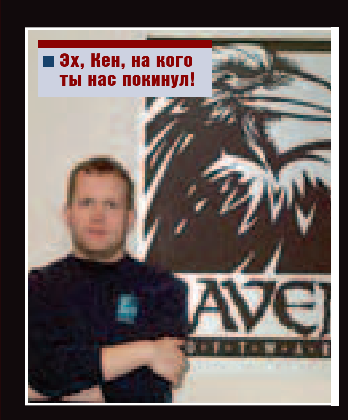

Эти ребята из H-L 2 принесут индустрии большие деньги.


Doom ждали так долго, что раскупят даже чистые «болванки».

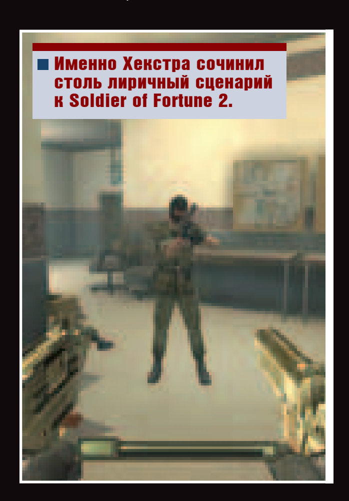
С БОЖЬЕЙ ПОМОЩЬЮ


Дети счастливы, матери спокойны...

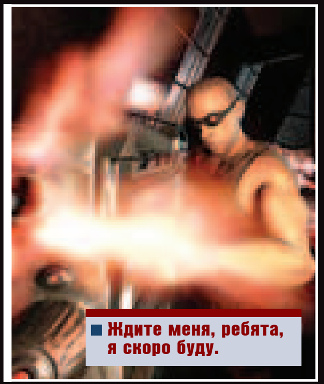
Игровую индустрию атакуют со всех фронтов. Только ленивый еще не обвинил ее в пропаганде насилия и сексуальной распущенности. Более того, в стане игроделов появилась «пятая колонна». Имя ей – **Digital Praise**. Студия со слоганом «Glorifying God Through Interactive Media», который можно вольно перевести, как «Интерактивно славим Господа», объединила ветеранов игровой индустрии. На их счету, в основном, обучающие игры – ***Carmen Sandiego***, ***Reader Rabbit***, ***Oregon Trail***. Президент верной христианским ценностям Digital Praise **Том Бин** (Tom Bean) заявляет:
- Мы собрались, чтобы показать миру: удовольствие, которое даруют компьютерные игры, не нуждается в насилии, сексе, ненависти и жестоких сценах.
В настоящее время студия занята разработкой двух игр, основанных на невинном, но необычайно популярном радиошоу ***Adventures in Odyssey***. Парни не сомневаются в существовании спроса на подлинно христианские игры.


Эх, Кен, на кого ты нас покинул!

В нашем полку убыло – один из самых знаменитых гейм-дизайнеров объявил о своем решении покинуть игровую индустрию. Речь идет о **Кене Хекстра** (Kenn Hoekstra) из **Raven Software**. В его послужном списке – создание уровней для ***Hexen II***, ***Heretic II***, ***Soldier of Fortune***, а также руководство известными проектами ***Star Trek: Voyager Elite Force***, ***Soldier of Fortune II***, ***Jedi Knight II: Jedi Outcast*** и ***Jedi Knight: Jedi Academy***.


Именно Хекстра сочинил столь лиричный сценарий к Soldier of Fortune 2.

Кен проработал больше семи лет в Raven Software, поднялся по карьерной лестнице до «стеклянного потолка» и застопорился в творческом и деловом росте. Последние игры, в создании которых он принимал участие, – ***X-Men Legends*** и ***Quake IV***.
Хекстра покинул игровую индустрию «по семейным обстоятельствам». Недавно у него умерла мать. Не придал оптимизма и тяжелый развод.
Сейчас Кен собирается в длительный отпуск. В дальнейшем он хочет попробовать свои силы в качестве сценариста. Опыт уже есть – Хекстра сочинил сценарий для Soldier of Fortune II, а недавно завершил сценарий фильма ужасов.



Ждите меня, ребята, я скоро буду.

Любопытная история приключилась с PC-версией ***Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay***, игры по мотивам фантастического боевика с **Вином Дизелем** (Vin Diesel) в главной роли. Считалось, что экшен от шведской компании **Starbreeze Studios**, имевший шумный успех у критиков и уже разошедшийся тиражом в 250 тысяч копий, – эксклюзивная разработка для **Xbox**. Однако интернет-магазин **EB Games** нежданно-негаданно вывесил на сайте объявление, что PC-версия игры выйдет 15 ноября. Вскоре предзаказ таинственно исчез с сайта. Журналисты долго пытали издателя **Vivendi Universal Games**, пока не добились правды – Chronicles of Riddick появится на персоналке в конце года.





Молине отмалчивается насчет продажи Lionhead Studios.

Активно муссируются слухи о скорой покупке одного из самых креативных разработчиков современности – **Lionhead Studios**. Причем, за право отдавать распоряжения самому **Питеру Молине** (Peter Molyneux) сейчас борются два игровых гиганта – **Activision** и **Microsoft**. И тот, и другой активно сотрудничают с Lionhead Studios – Activision будет издавать симулятор Голливуда ***The Movies***, а Microsoft – ролевую игру ***Fable***. Обе компании пока воздерживаются от комментариев.

ОТ РАЗВЛЕЧЕНИЯ – К ОЖИРЕНИЮ

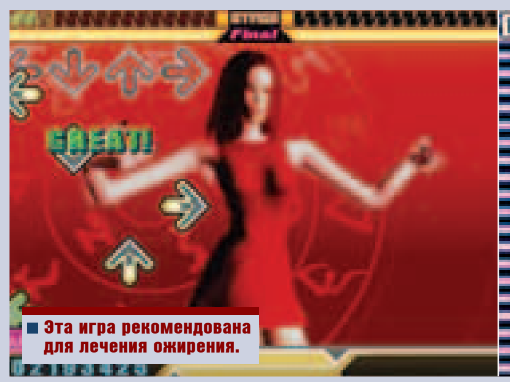
У папы с сыном сломался комп, и они пошли на рыбалку.

Противники электронных развлечений вписали еще один пунктик в свой и без того длиннющий список «Почему мы против компьютерных игр». Новая напасть, которой грозят нам медики, – ожирение.

Врачи из США и Швейцарии объединились для проведения масштабного исследования. В Цюрихе были обследованы 872 ребенка из 10 школ. И, конечно же, те из них, кто увлекались компьютерными играми или проводили досуг за любимой приставкой, оказались гораздо толще своих сверстников, равнодушных к шутерам, стратегиям и RPG.

– *Наше независимое исследование является доказательством того, что между электронными развлечениями и детским ожирением есть четкая связь*, – заявил доктор **Николас Стетлер** (Nicolas Stettler). – *Выход один: родители должны ограничивать время, проводимое ребенком за компьютером или приставкой.*

Результаты исследования категоричны, но, в целом, справедливы – чрезмерное увлечение новинками игровой индустрии ведет к ожирению. Ключевое слово во всей фразе – «чрезмерное». Сами по себе игры ни в чем не виноваты. К примеру, недавно во время игры в ***Dance Dance Revolution*** едва не умерла от сердечного приступа 15-летняя девочка из Омахи. Суть консольной забавы – камера фиксирует, насколько правильно ты повторяешь танцевальные па, демонстрируемые на телеэкране. Врачи официально утверждают, что Dance Dance Revolution помогает лечить ожирение...



Эта игра рекомендована для лечения ожирения.



Танцуй пока молодой, мальчик.

KONAMI ОТФУТБОЛИЛА



Отвратительно сегодня играет сборная Франции.

В Konami надеются забить гол в ворота FIFA 2005 Football.

Японская компания **Konami** доказала, что сильна не только в издательском бизнесе, но и в судебных делах. Целых 3 года длилась тяжба с **Французской федерацией футбола** (Federation Francaise de Football – FFF). Лягушатники обвинили Konami в незаконном использовании образов французских игроков и атрибутики федерации в симуляторе ***Pro Evolution Soccer*** и потребовали запретить продажу игры на территории Франции. Японцы справедливо посчитали, что лучшая защита – это нападение, и подали встречный иск о нарушении антимонопольного законодательства. Оказывается, FFF передала эксклюзивные права на лицензирование всего, связанного с национальной сборной французской организации, компании **Football France Promotion**. Парижский окружной суд взвесил «за» и «против», признал правоту Konami и отклонил претензии FFF.

За то время, пока длился суд, Konami успела выпустить вторую и третью часть Pro Evolution Soccer. Анонсирована и четвертая часть серии. ***Pro Evolution Soccer 4*** появится в продаже в середине октября, за несколько недель до релиза главного конкурента – ***FIFA 2005 Football*** от **Electronic Arts**.

ФЕСТИВАЛЬ «СЛИЯНИЕ»



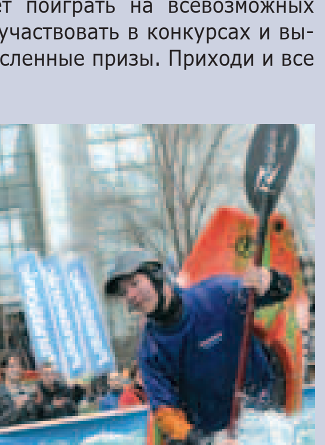
С 27 по 29 августа 2004 года в спорткомплексе **«Олимпийский»** пройдет первый концептуально новый Молодежный фестиваль **«Слияние»**. Организаторы совместно с лучшими мировыми и российскими брэндами намерены создать в «Олимпийском» «идеальную модель» мира молодежи 14-25 лет, с выбором между хорошим и лучшим образом жизни.

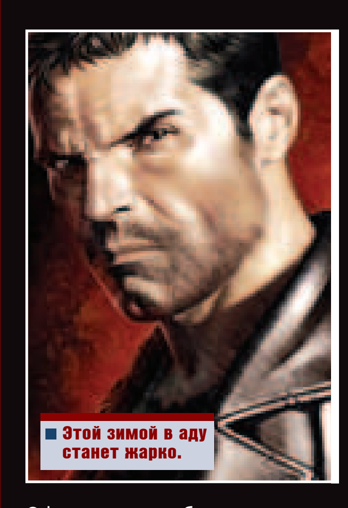
На трех тысячах квадратных метров расположится грандиозный **«Парк приключений»** с лианами, подвесными мостами, лабиринтами, батутами, специально оборудованными спортивными площадками.

И если «Парк приключений» – для всех желающих, то площадки Международного Фестиваля экстремального спорта – вотчина профессиональных спортсменов. Пришедшие на «Слияние» смогут стать зрителями Чемпионата Москвы по скалолазанию, парашютных соревнований, соревнований по BMX, каякингу и велотриалу, турнира по хоккею на роликовых коньках и многому другому... Кроме этого, организаторы обещают дискотеки, шоу-программы каждый день в режиме non-stop...

На три дня «Олимпийский» превратится в новый молодежный Вавилон, площадью несколько тысяч квадратных метров. На интерактивных площадках ведущие мировые брэнды продемонстрируют посетителям все лучшее, передовое, модное, продвинутое, что создано для молодежи за последнее время: от компьютеров и одежды, до напитков и спортинвентаря. Организаторы пока не раскрывают всех подробностей праздника. Но известно, что, например, компания **Intel** намерена поразить компьютерщиков своим **Цифровым домом** площадью 150 квадратных метров, который позволит ощутить посетителям все прелести достижений высоких технологий!

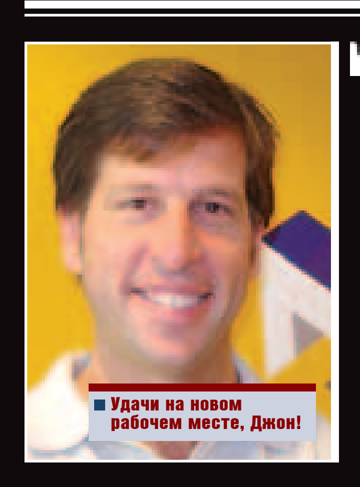
Естественно, **(game)land** не мог остаться в стороне. Наш издательский дом – информационный спонсор мероприятия. Но мы не только будем рассказывать о том, чего интересного готовят организаторы «Слияния» при поддержке генерального спонсора компании **Panasonic**. В новом молодежном Вавилоне у нас тоже будет площадка, которая превратится в компьютерно-игровой дом, где любой желающий сможет поиграть на всевозможных приставках, поучаствовать в конкурсах и выиграть многочисленные призы. Приходи и все сам увидишь!





Этой зимой в аду станет жарко.

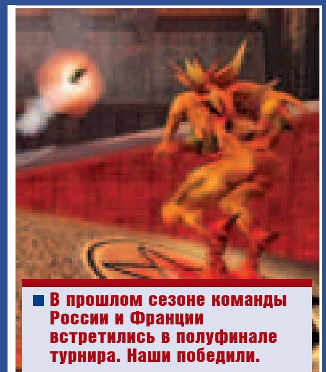
Официальное обращение ко всем адским тварям: если вы думаете, что с окончанием ***Painkiller*** ваши мучения закончились, вы сильно ошибаетесь. Пакуйте чемоданы и переезжайте в края поспокойнее, поскольку уже в декабре ад станет по-настоящему плохим местом – нас ждет адд-он к отвязному шутеру Painkiller. Единственная кампания ***Battle out of Hell*** состоит из десяти миссий, посвященных маршруту Дэниела Гарнера из ада. Ждем новых видов оружия, дополнений в многопользовательском режиме и софт для разработки собственных модификаций.



Удачи на новом рабочем месте, Джон!

В южнокорейской компании **NCsoft**, известной своими онлайновыми забавами ***City of Heroes*** и ***Lineage II***, сейчас заказывают шампанское от радости – в ее ряды вступил **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem), создатель славных серий ***Might and Magic*** и ***Heroes of Might and Magic***. На своем новом рабочем месте Ван Канегем будет выполнять роль исполнительного продюсера, и его первой работой станет необъявленный пока онлайновый проект.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко



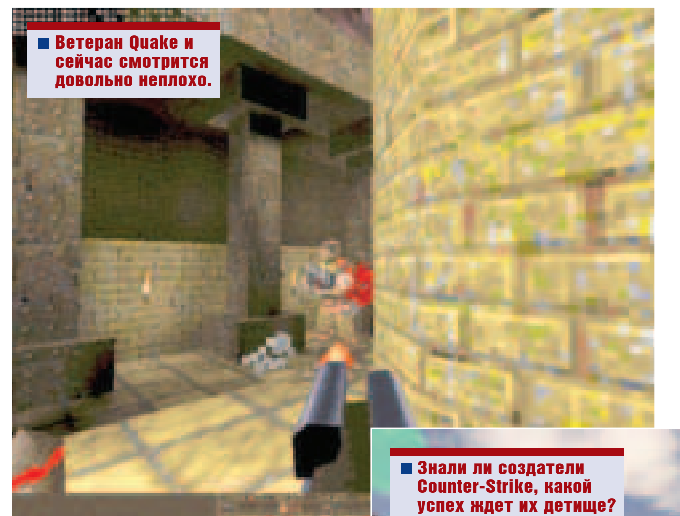
В прошлом сезоне команды России и Франции встретились в полуфинале турнира. Наши победили.

Российская сборная по ***Quake III Arena*** стала победительницей европейского онлайн-турнира ***Clanbase TDM Nations Cup 5***. В финале нашим геймерам противостояли французы. Интриги не получилось. «Сухая» победа 3:0 (142:91 на ospdm5, 205:99 на pro-q3dm6 и 125:123 на q3dm14tmp) говорит сама за себя. Слишком уж силен был состав сборной России: **Cooller, Mikes, Jibo, Evil** и капитан **Prozed**. Стоит также отметить, что в соревнованиях не участвовала Швеция – неоднократный чемпион соревнований. Скандинавы сослались на отсутствие мотивации к победе и общую усталость.

Отныне у каждого хардкорного игрока появилась возможность, в буквальном смысле, слиться со своим компьютером. В этом готова помочь компания ***GameDeck***, представившая на рынке свою оригинальную новинку – кресло **Navis**, предназначенное специально для геймера. Пользователь сможет настроить по своему вкусу само «седло», монитор и стол. Система включает в себя все необходимое для полноценной игры – клавиатуру, джойстик, а также руль с поддержкой технологии feedback. Стоит данное чудо в комплекте с мощным компьютером «всего» 4599 долларов.

Кресло Navis во всей красе. Сверху на откидной панели закреплены джойстики.

QUAKE – 8 ЛЕТ, А COUNTER-STRIKE – 5



Ветеран Quake и сейчас смотрится довольно неплохо.

22 июня исполнилось восемь лет со дня выхода главного шутера всех времен и народов – ***Quake***. В далеком 1996 году был заложен фундамент современного deathmatch, давший развитие такому явлению, как киберспорт. Программист **Джон Кармак** (John Carmack) из компании **id Software** создал, казалось бы, невозможное – сложная трехмерная игра превосходно работала на видеокартах с объемом памяти в 1 Mb (если кто забыл, то 3D-акселераторов тогда не было и в помине). Год спустя, в июне 1997-го, в США состоялся дуэльный чемпионат **Red Annihilation** по Quake с уникальным призом за первое место – автомобилем Ferrari 328 GTS, принадлежавшим Кармаку. Шикарный подарок достался американцу китайского происхождения **Деннису «Thresh» Фонгу** (Dennis Fong), и до сих пор тот приз считается наиболее дорогим для киберсоревнований. Даже в наше время награды на турнирах поскромнее будут.

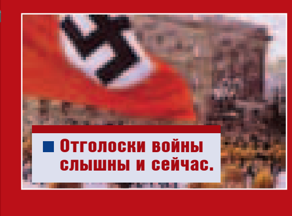
Ну а 19 июня справил свое пятилетие великолепный мод для ***Half-Life – Counter-Strike***. В версии под номером beta 1.0 присутствовал всего один сценарий CS (освобождение заложников) и лишь четыре карты: cs_siege, cs_mansion, cs_wpndepot, cs_prison. Арсенал был не менее скуден – игроки довольствовались девятью стволами (Usp, Glock, Shotgun, M4a1, Mp5 navy, TMP, AWP, G3/SG-1 и M249 PARA). Сейчас Counter-Strike – забава миллионов геймеров во всем мире, а самое свежее обновление включает в себя десятки видов оружия и карт.

С днем рождения, легенды!

Знали ли создатели Counter-Strike, какой успех ждет их детище?

Лучший игрок в Quake, Thresh, выиграл на турнире Ferrari 328 GTS.

НАЦИОНАЛИЗМ В МИРЕ WARCRAFT III



Отголоски войны слышны и сейчас.

Вопиющий случай произошел после очередного матча регулярной лиги **WC3L #6** по ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Вслед за дуэлью между **Etched[pG]** и немцем **a-L.Kaefer** (последний выиграл 2:0) менеджер команды **Pro Gaming**, **Rage**, на общественном форуме турнира высказал массу гадостей в адрес соперника. Вкратце смысл его слов таков: «Используя ламерскую тактику, а именно – строя армию из одних Сфинксов Нежити, Kaefer побеждал автоматически. Тупому нацисту стоит выучить стратегию с использованием более, чем одного бойца! В патче 1.15 напрочь отсутствует баланс! Даже хиленький игрок за Нежить способен одолеть опытного мастера Альянса». Напоследок Rage назвал весь клан **a-L** (Advanced Losers) «группкой нацистов». Естественно, подобное хамство не осталось безнаказанным, и против грубияна приняли меры – он был выгнан из Pro Gaming, а также попал в «черный список» на официальном игровом сервере **Battle.Net**.

МОСКВИЧИ В ПОГОНЕ ЗА 100000 ДОЛЛАРОВ

25-28 июня в столице Сербии, Белграде, прошла квалификация на американский турнир **CPL Summer 2004**. Побороться за звание сильнейшей приехали 64 команды со всех уголков Европы. Среди них были и гранды с мировым именем: **Adrenaline** (Швеция) и **Team64 AMD** (Германия). Россию представляли два московских клана – **M5team** (бывшая **Flashback**) и **Virtus.Pro**.



Москвичи Virtus.Pro приехали в Белград за победой, но проигрались по полной.

На первом этапе соревнований участники были разбиты на 12 групп. Москвичи без труда преодолели стартовый барьер и пробились в play-off. Но уже в третьем туре оступилась M5team, чуть-чуть уступив австрийцам из **Ssv Lehnitz**. А в четвертом раунде проиграла Virtus.Pro – их обидчицей стала Team64 AMD. Однако на этом наши соотечественники борьбу не прекратили, так как чемпионат проходил по системе **Double Elimination**, допускающей одно поражение. Неудачи только разозлили россиян. M5team продемонстрировала настоящую волю к победе, разгромив в сетке лузеров сначала местную команду **Mojo**, затем Adrenaline (13:6 на de_nuke), Virtus.Pro (13:4 на de_train) и Team64 AMD (13:8 на de_inferno). Для полного триумфа оставалось дело за малым – взять реванш у Ssv Lehnitz, пусть и на двух картах. И M5team это удалось! Наши поймали кураж и камня на камне не оставили от австрийцев в заключительном матче: 13:9 на de_nuke и 13:5 на de_dust2. Финальные результаты **Hitachi Extreme Championship CPL Belgrade 2004:**

1 место – M5team – путевка в США на CPL Summer 2004 и 5000 евро;
2 место – Ssv Lehnitz – 3000 евро;
3 место – Team64 AMD – 2000 евро;
4 место – Virtus.Pro.

Одновременно с сербским турниром аналогичные соревнования состоялись на Туманном Альбионе. Там не было равных французской команде **Good Game**, которая также отправится в Америку на розыгрыш главного приза – 100 тысяч долларов. В шаге от победы остался английский клан **4Kings**, уступивший всего 3 раунда в переигровке – основное время матча не выявило сильнейшего. Итоговый счет – 16:13 на карте de_nuke в пользу Good Game.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ИГРИЩА



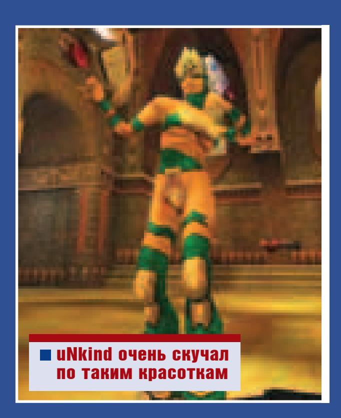
Организация **Global Gaming League** анонсировала старт второго сезона **GGL 2k4**. Как и в прошлом году, участники смогут помериться силами в огромном количестве игр. Среди них: ***Counter-Strike***, ***Quake III Arena***, ***Unreal Tournament 2004***, ***Call of Duty***, ***Wolfenstein: Enemy Territory***, ***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***StarCraft: Broodwar***, ***Age of Mythology: The Titans*** и ***Age of Empires II: The Conquerors***. Соревнования пройдут по Интернету, и подать заявку может каждый желающий (на сайте **http://www.ggl.com**). Турнир будет длиться семь месяцев, а общий призовой фонд составляет 75 тысяч долларов.
GGL имеет положительную репутацию у геймеров. Победителям предыдущего чемпионата были подарены великолепные ноутбуки **Alienware PC**. Согласись, нехило для онлайн-мероприятия?



uNkind снова играет в Quake III и выступит за Россию на ESWC 2004!

КЛАНОВЫЕ НОВОСТИ

Один из сильнейших дуэлянтов в ***Quake III Arena*** в мире, ***Алексей «uNkind» Смаев***, к радости своих поклонников снял с гвоздя мышку и приступил к регулярным тренировкам. Чемпион ***WCG 2002 Grand Final*** вовсю готовился к чемпионату ***Electronic Sports World Cup 2004***, который состоялся в середине июля. Кроме того, uNkind вернулся в свой клан **ASUS|c58** и, скорее всего, примет участие в командных соревнованиях, намечающихся на второе полугодие в России.



uNkind очень скучал по таким красоткам

Столичный клан **Flashback.male**, разделяющий с **Virtus.Pro** первую строчку в российском рейтинге по **Counter-Strike**, поменял спонсора и, соответственно, название. Отныне команда именуется как M5team (**http://www.m5team.ru/**). Костяк игроков остался прежним: **Mosk, hooch, keks, brhr и Medic**. Благодаря недавнему успеху на **CPL Belgrade 2004**, ребята сразу же громко заявили о себе во всем мире и отныне считаются главными претендентами на победу на **WCG 2004 Russian Preliminary.**


Александр I,
Наполеон,
Впиши своё имя
в историю!
Казаки II
Наполеоновские войны

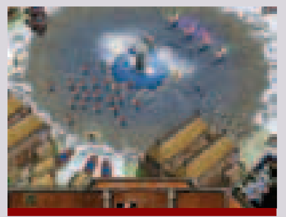
- *XIX век. Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия и Египет. Уникальная архитектура, технологическое развитие и боевые единицы каждого государства.*
- *Эпические сражения по своим масштабам равные настоящим — до 64000 юнитов на поле боя!*
- *Тактика и стратегия, экономика и политика, главные сражения Наполеоновских войн и игра за великих полководцев того времени.*
- *Наполеоновские войны — поворотный момент в истории!*



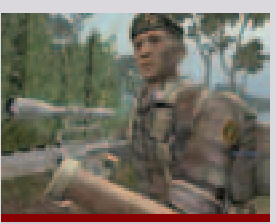


ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

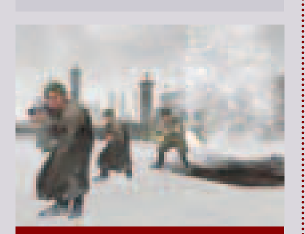
Лидеры продаж в США и Канаде/ май – июнь 2004 года



Age of Mythology.



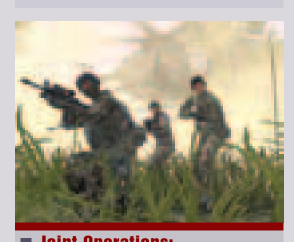
Battlefield: Vietnam.



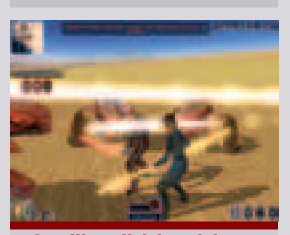
Call of Duty.



Counter-Strike: Condition Zero.



Joint Operations: Typhoon Rising.



Star Wars: Knights of the Old Republic.

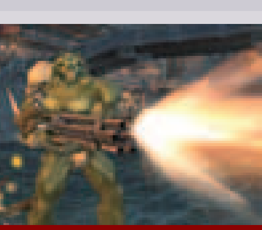
Far Cry.

Harry Potter and the Chamber of Secrets.

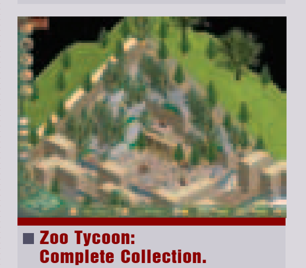
Halo.



Rise Of Nations-Thrones&Patriots 2.



Unreal Tournament 2004.



Zoo Tycoon: Complete Collection.

23 – 29 мая

Название игры	Издатель
01. City of Heroes	**NCsoft**
02. Far Cry	**Ubisoft**
03. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
04. Rise of Nations	**Microsoft**
05. Age of Mythology	**Microsoft**
06. Unreal Tournament 2004	**Atari**
07. Call of Duty	**Activision**
08. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi Universal Games**
09. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
10. Drop	**eGames**

30 мая – 5 июня

Название игры	Издатель
01. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	**Electronic Arts**
02. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
03. Rise of Nations	**Microsoft**
04. City of Heroes	**NCsoft**
05. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
06. Far Cry	**Ubisoft**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
09. Rise of Nations: Thrones & Patriots	**Microsoft**
10. Unreal Tournament 2004	**Atari**

6 – 12 июня

Название игры	Издатель
01. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	**Electronic Arts**
02. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**
03. Rise of Nations	**Microsoft**
04. City of Heroes	**NCsoft**
05. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
06. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
07. Far Cry	**Ubisoft**
08. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
09. Call of Duty	**Activision**
10. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**

13 – 19 июня

Название игры	Издатель
01. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	**Electronic Arts**
02. City of Heroes	**NCsoft**
03. Joint Operations: Typhoon Rising	**NovaLogic**
04. Rise of Nations	**Microsoft**
05. Far Cry	**Ubisoft**
06. Battlefield Vietnam	**Electronic Arts**
07. Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
08. Age of Mythology	**Microsoft**
09. Star Wars: Knights of the Old Republic	**LucasArts**
10. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**

Кто доброй сказкой входит в дом?
Кто с детства каждому знаком?
Кто не ученый, не поэт,
А покорил весь белый свет,
Кого повсюду узнают,
Скажите, как его зовут?..

Нет, дорогие мои, не надо начинать скандировать «Бу-Ра-Ти-Но!!!». Речь не о нем. Речь о Гарри Поттере. Очкастый мальчуган вот уже считай месяц уверенно лидирует в чарте самых продаваемых игр США. Каждая домохозяйка считает своим святым долгом приобрести коробку с игрой от **Electronic Arts**, чтобы дети не доставали. ***Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*** – очень слабая игра по хорошему фильму, но продажи показывают: спрос на поделки по раскрученным брэндам по-прежнему велик.

Месяц выдался не самым удачным на громкие релизы. Из новинок можно выделить только ***Joint Operations: Typhoon Rising*** от компании **NovaLogic**. Этот шутер от первого лица недавно установил мировой рекорд – в онлайне на одной карте схлестнулись сразу 160 игроков (мероприятие было организовано NovaLogic в ходе рекламной компании игры). Прибалдевшие американцы, забыв о ***Battlefield Vietnam***, ринулись в магазины за Typhoon Rising.

В остальном, в чартах тишь да благодать. По-прежнему в фаворе лучший шутер года ***Far Cry*** и онлайновая забава о суперменах ***City of Heroes***. Игры от **Microsoft** и Electronic Arts еженедельно держат, в среднем, семь из десяти позиций, радуя бухгалтеров обеих компаний. Плохи дела ***The Sims*** – публику уже мало интересуют всевозможные Deluxe и Mega Deluxe-издания. Америка ждет ***The Sims 2***. Мы же молимся о ***Doom III*** и ***Half-Life 2***. Ау!

**За чартами приглядывал
Иван «Nemezido» Гусев**

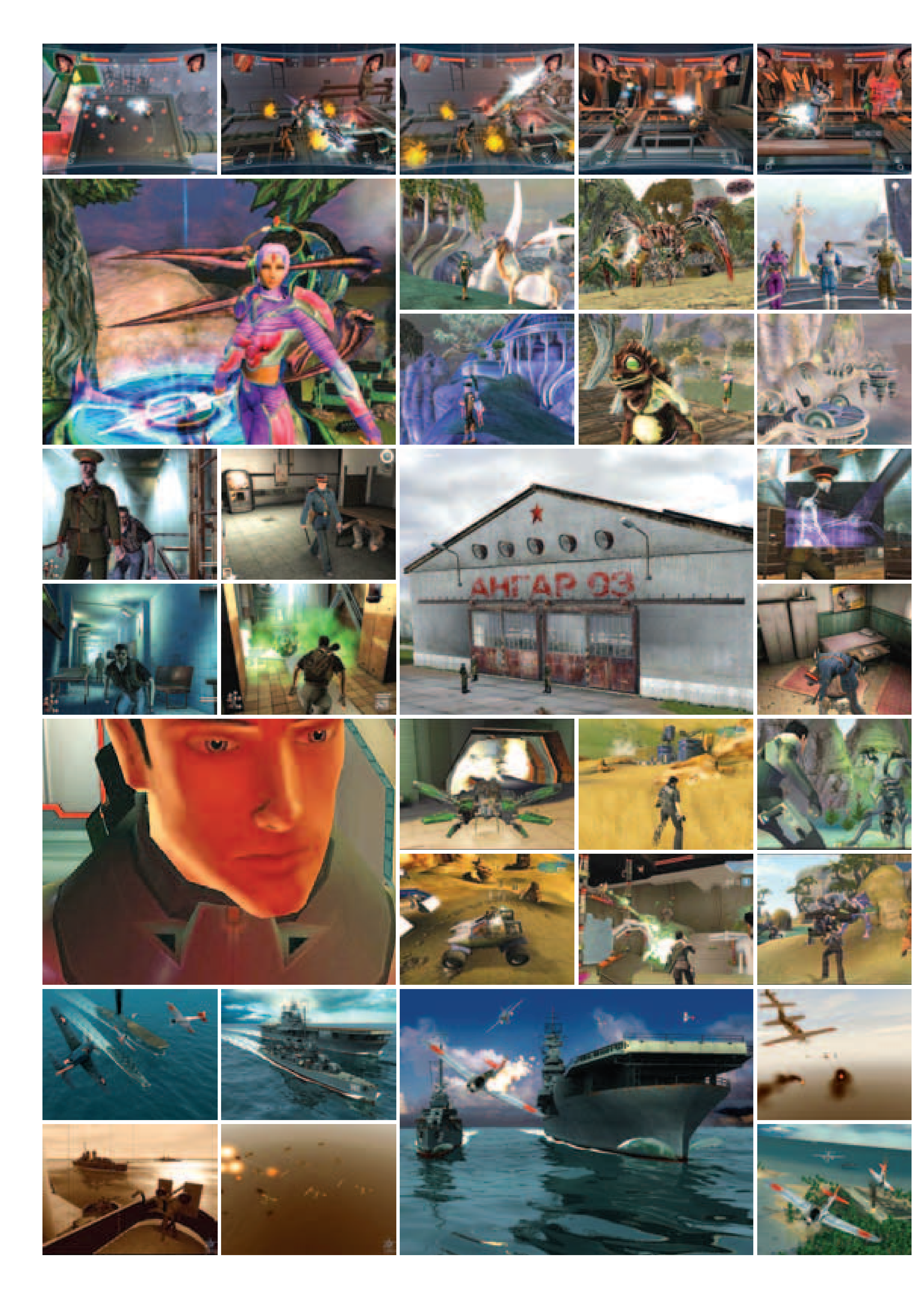
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

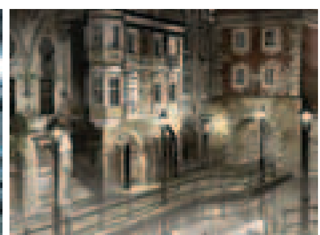
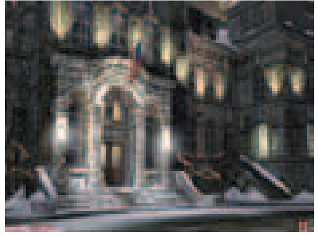
август – октябрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Anarchy Online: Alien Invasion	MMORPG	29 августа 2004
Animal Planets: The Clan Wars	Action/Arcade	17 сентября 2004
Armies of Exigo	Strategy	Осень 2004
Black & White 2	GodSim	октябрь 2004
BloodRayne 2	Action	01 октября 2004
Brothers in Arms	Strategy	Осень 2004
Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	31 августа 2004
Call of Duty: United Offensive	Shooter	осень 2004
Chris Sawyer's Locomotion	Simulation	09 сентября 2004
Close Combat: First to Fight	Action/Arcade	15 октября 2004
Club Football 2005	Sports	Осень 2004
Codename: Panzers	Strategy	31 августа 2004
Conflict: Vietnam	Action/Arcade	03 сентября 2004
Dark Age of Camelot: New Frontiers	MMORPG	01 августа 2004
Dark Fall: Lights Out	Adventure	01 августа 2004
Disney's Aladdin Chess Adventures	Classics/Puzzles	01 октября 2004
Doom III	Shooter	август 2004
DRIV3R	Action	20 сентября 2004
Dungeon Lords	RPG	Осень 2004
Eon of Tears	RPG	01 августа 2004
ER	Simulation	Осень 2004
Evil Genius	Strategy	28 сентября 2004
Face of Mankind	RPG	01 августа 2004
FIFA Soccer 2005	Sports	Осень 2004
Flat-Out	Racing	III квартал 2004
Full Spectrum Warrior	Action/Strategy	14 сентября 2004
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	Strategy	01 августа 2004
Garfield	Action/Arcade	Осень 2004
GTR	Racing	01 августа 2004
Guild Wars	RPG	02 августа 2004
Half-Life 2	Shooter	август 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Sports	01 октября 2004
Hoyle Card Games 2005	Classics/Puzzles	14 сентября 2004
Immortal Cities: Children of the Nile	Simulation	Осень 2004
Inquisition	Action/Arcade	01 июля 2004
Juiced	Racing	Осень 2004
Knights of Honor	Strategy	01 августа 2004
Kohan 2: Kings of War	Strategy	23 августа 2004
Lamborghini FX	Racing	30 августа 2004
Law & Order: Justice is Served	Adventure	Осень 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	12 октября 2004
Lula 3D	Adult	24 сентября 2004
Madden NFL 2005	Sports	август 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	14 сентября 2004

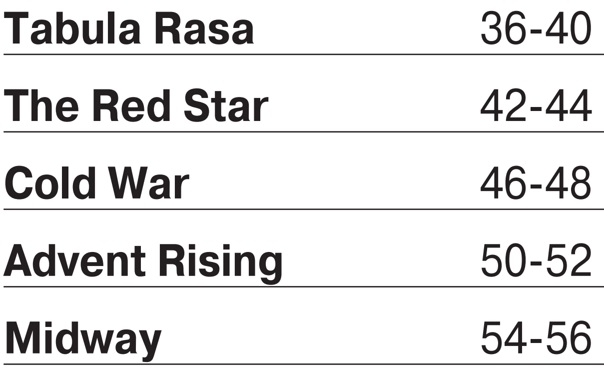
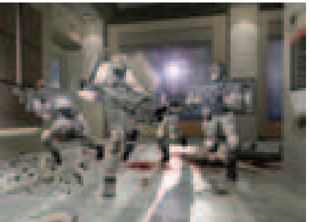
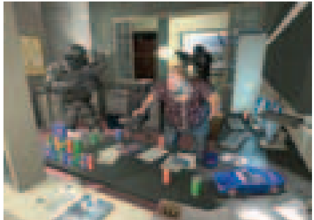
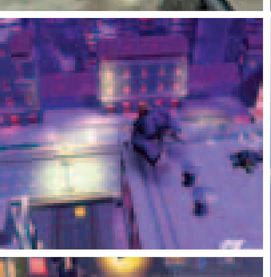
Название	Жанр	Дата выхода
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	Strategy	Осень 2004
Meteor Blade	Fighting	01 августа 2004
Men of Valor	Action	05 октября 2004
Myst IV: Revelation	Adventure	10 сентября 2004
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch	Adventure	30 августа 2004
NASCAR 2005	Racing	сентябрь 2004
NBA Live 2005	Sports	01 октября 2004
Need for Speed Underground II	Sports	Осень 2004
NHL 2005	Sports	01 октября 2004
Pacific Fighters	Simulation	Осень 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	03 сентября 2004
Political Machine	Strategy	24 августа 2004
Rome: Total War	Strategy	14 сентября 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Shooter	01 октября 2004
Shade: Wrath of Angels	Adventure	01 октября 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Action/Arcade	05 октября 2004
Shark Tale	Action/Arcade	15 сентября 2004
ShellShock: Nam '67	Shooter	сентябрь 2004
Silent Hill 4: the Room	Survival Horror	Осень 2004
Silent Hunter III	Simulation	15 сентября 2004
Space Hack	Action	август 2004
Stalingrad	RTS	осень 2004
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	MMORPG	15 октября 2004
Tatsumaki: Land at War	RPG	15 октября 2004
The Bard's Tale	RPG	01 октября 2004
The Fairly Odd Parents Shadow Showdown	Action/Arcade	Осень 2004
The Fall: Last Days of Gaia	RPG	III квартал 2004
The Lord of the Rings: Middle-Earth	Online MMORPG	01 октября 2004
The Roots	Action/RPG	03 сентября 2004
The Sims 2	Simulation	17 сентября 2004
Tiger Woods PGA TOUR 2005	Sports	Осень 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action/Arcade	Октябрь 2004
Tribes: Vengeance	Action	12 октября 2004
Uru: The Path of the Shell	Adventure	13 июля 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	RPG	01 октября 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War	Strategy	15 сентября 2004
World of Warcraft	MMORPG	август 2004
Worms Forts: Under Siege!	Action/Arcade	Осень 2004

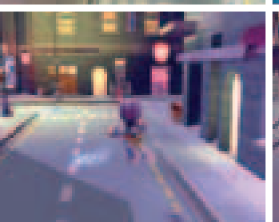
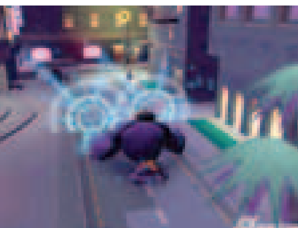
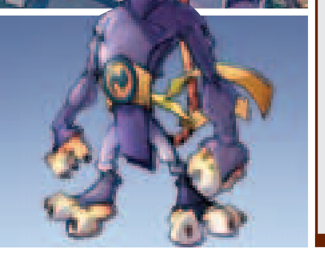

АНГАР 03






ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

В ОЖИДАНИИ ОСЕНИ

Середина лета – непростое время для игровых изданий. Раздел «Обрати внимание!» ломится от избытка информации по грядущим играм, а выходить толком ничего не выходит – не сезон. Так что в этот раз добрую половину превьюшек пришлось перекинуть на следующий номер.

Tabula Rasa от маэстро онлайновых ролевых игр товарища **Ричарда Гэрриотта** (Richard Garriott) грозит стать очередным откровением в мире MMORPG, так как будет, по уверениям разработчиков, абсолютно дружелюбной по отношению к каждому игроку. Посмотрим.

The Red Star – представитель столь редкого в наше время на PC жанра платформенных аркад. Яркая, броская графика, оригинальный игровой процесс, сумасшедший краснознаменный сюжет – вот оно, счастье.

Не менее краснознаменная ***Cold War*** расскажет нам о нелегких буднях западного журналиста на просторах советского пространства. Лубянка, КГБ – все в лучших традициях жанра. Звучит все довольно заманчиво.

Still Life – игра от создателей **Post Mortem**, действие которой разворачивается в наше время, иногда, впрочем, возвращаясь в начало прошлого века.

F.E.A.R. – очередной представитель потока «новых красивых FPS». Крышесносящая концепция вкупе с отлично выглядящими скриншотами – прекрасный повод для того, чтобы дождаться следующего года.

Kid Ninja – вторая в этом номере платформенная аркада. На этот раз – для, скажем так, не самой взрослой части играющей аудитории. Тем не менее, игра обещает получиться более чем достойной.



Научная фантастика с единорогами – это действительно мощно.

Судя по всему, в руках у девушки то самое «не фэнтезийное» оружие ближнего боя.

Текст: Олег Шолохов

ЖАНР ИГРЫ	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	NCsoft
РАЗРАБОТЧИК	Destination Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.playtr.com
ДАТА ВЫХОДА	Ноябрь 2004 года

TABULA RASA

ОФФЛАЙН НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Что-то все слишком умными вокруг стали. Грузят изречениями на латыни – модными хоят быть. Вот и Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) вслед за коллегой Уорреном Спектором (Warren Spector) поддался веяниям времени и назвал свой новый проект... так, как назвал. Впрочем, *Tabula Rasa* – это не только звучный заголовок, но и многообещающая MMORPG, кое в чем даже претендующая на революционность. Мы бы, конечно, могли смело наплевать на эти претензии, если бы игрой не занимался сам маэстро Гэрриотт – «отец» *Ultima Online*.

Начиная разговор о Tabula Rasa, Гэрриотт первым делом подчеркивает, что не хотел бы, чтобы его новый проект ассоциировался со вселенной Ultima. Прелесть Tabula Rasa в том, что игра как раз не должна быть похожа на традиционные MMORPG. Во-первых, разработчики не хотят использовать избитые штампы (типа фэнтезийного сеттинга, стандартного набора классов и рас и т.д.). А во-вторых, они стремятся, чтобы в их творении не было ничего такого, что традиционно раздражает геймеров в онлайновых RPG.

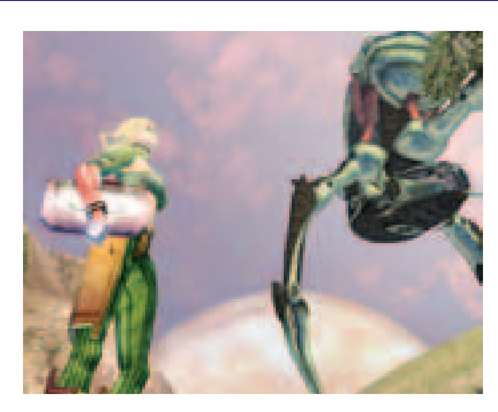
Зарегистрировавшись на сервере, ты тут же получишь в собственность неслабых размеров особнячок

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЧЕЛОВЕКОЛЮБИЕ

В мире Tabula Rasa полноценную жизнь могут вести не только прокачанные герои, но и те, кто только что присоединился к игре. Зарегистрировавшись на сервере, ты тут же получишь в собственность неслабых размеров особнячок. Причем уже обставленный мебелью! Ежемесячно ты будешь получать «стипендию» – просто потому, что разработчики тебя любят. Соответственно, даже ничего не делая (а, скажем, просто появляясь в онлайне, чтобы пообщаться с друзьями по игре), ты сможешь со временем отгрохать себе шикарный дом и приобрести модные шмотки. Вот это, я понимаю, коммунизм в действии!

Создатели Tabula Rasa, в отличие от своих коллег, не кичатся гигантскими размерами игрового мира. Собственно, размеры эти совсем не велики. Разработчики стремятся к тому, чтобы каждая локация, каждое здание, каждое подземелье были не «для красоты», а выполняли вполне конкретные функции. Кроме того, в Tabula Rasa не будет проблемы многочасовых утомительных путешествий. Щедрой рукой разработчики дали всем игрокам возможность мгновенно телепортироваться к любому из их друзей. Так что теперь


По-моему, с ней лучшей не шутить.



собраться большой толпой и пойти отпинать особо живучего монстра – не проблема. Благо, всех участников разборки можно собрать в одном месте за несколько секунд.

В высшей степени нетрадиционным обещает стать процесс генерации героя. Изначально тебе нужно определить лишь его пол и имя. Со всем остальным (в том числе и с внешностью!) будешь определяться уже по ходу. В Tabula Rasa нет классов в традиционном понимании этого слова, но есть три дисциплины, в которых может совершенствоваться персонаж: Body, Mind и Spirit. Выбрав одну из них в качестве приоритетной, ты определяешь путь развития героя. Но при этом ты в любой момент можешь передумать и пойти по другому пути, сохранив все ранее освоенные умения.

НАРОД И ПАРТИЯ – ЕДИНЫ

С классическими ролевыми играми Tabula Rasa роднит тот факт, что большинство миссий рассчитаны на то, что выполнять их будут партии из 4-6 человек. Учитывая основы игровой механики, думается, найти друзей по оружию будет несложно. Все миссии можно условно разделить на 3 типа. Первый – это классическая охота на монстров. В мире Tabula Rasa идет ожесточенная война, и те, кто хочет рвануть на передовую, будут браться именно за эти задания. Тут тебе предоставлен полный простор для применения своих глубоких познаний о тактике боя. Второй тип миссий предназначен для тех, кто жаждет крови себе подобных. Все желающие могут заниматься убийством игроков в специально созданных для этого локациях. Третий вид заданий – классические ролевые квесты. Пока неясно, будут ли они создаваться компьютером или разработчиками, но нам обещают, что такие миссии могут быть очень и очень комплексными. Хотя основная их часть должна проходиться за полчаса: собрались с друзьями в клубе, сгоняли в ближайшее подземелье, нашли там суперартефакт и разошлись по домам – если нет желания засиживаться допоздна.

Боевая система игры основана на использовании трех упомянутых выше дисциплин. Умения из класса Body связаны с владением оружием ближнего боя. Правда, традиционных мечей и алебард не жди – ты ведь помнишь, у нас тут не фэнтези. Mind, по сути, является самой обычной магией. «Обычной» с точки зрения механики, но никак не внешнего вида. Как тебе, например, возможность извлекать со страниц книги мистические

МОДНАЯ ЛАТЫНЬ



В переводе с латыни “tabula rasa” означает «чистая доска». Разумеется, для игры это название было выбрано не только потому, что оно красиво звучит, но еще и по «идеологическим» соображениям. Создатели Tabula Rasa хотят отойти от клише, которыми буквально кишат современные MMORPG. Для Ричарда Гэрриотта такое название означает еще и то, что он хочет, чтобы его новое творение как можно меньше ассоциировалось с Ultima Online.

ВСЕ ДЛЯ БЛАГА ЧЕЛОВЕКА

Практически во всех MMORPG тебе с самого начала приходится выбирать профессию своего протагониста. При этом совершенно не исключен вариант, что выбор окажется неудачным. Что делать? Начинать игру заново? А не проще ли тогда попытать счастья в другой MMORPG? Гэрриотт прекрасно понимает мотивацию игроков, поэтому в Tabula Rasa такой вариант развития событий исключен. В любой момент ты попросту можешь поменять «класс» персонажа и продолжать наслаждаться жизнью.




Чем больше монстр, тем больше от него неприятностей.

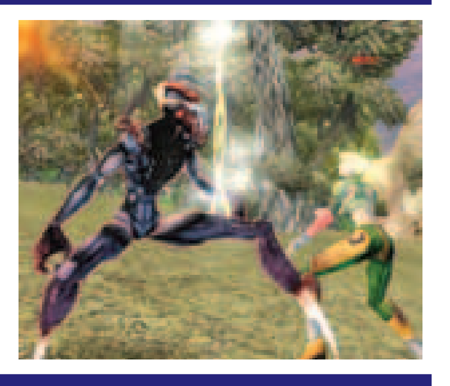

Судя по выражению «лица», это дружественный NPC.


Неслабые тут монстры попадаются!

символы и затем использовать их в качестве орудия убийства? Spirit имеет отношение к использованию самого необычного оружия в игре. Судя по всему, все оно представляет собой некое подобие музыкальных инструментов: арфы выпускают во врагов сгустки энергии, барабанные палочки – сбивают с ног ультразвуковыми волнами...

АЗИАТСКИЕ МОТИВЫ

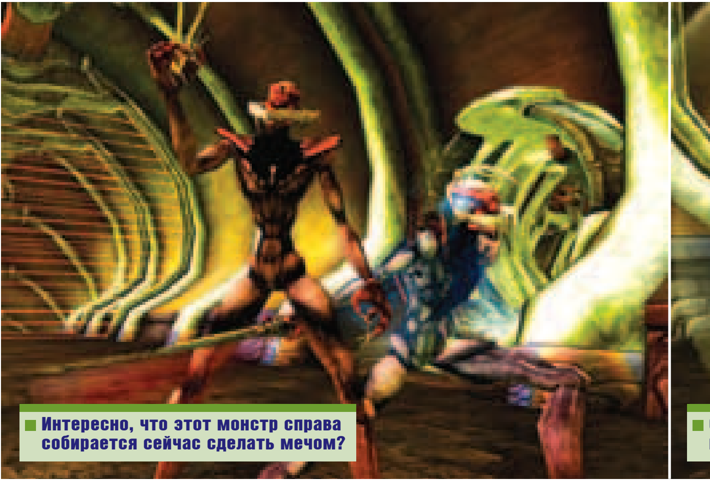
Издатель игры, компания NCsoft, известна как один из главных поставщиков MMORPG на корейский рынок. А корейцы известны как главные в мире приверженцы онлайновых развлечений. Судя по всему, это повлияло на дизайнеров игры. Внешний облик героев и монстров здорово напоминает персонажей ***Lineage II***. А те, в свою очередь, имеют весьма и весьма анимешный вид. Кроме того, создатели Tabula Rasa явно вдохновлялись еще и восточной философией при работе над игрой.



На словах подобная боевая система не кажется слишком необычной, однако вспомни об особенностях прокачки героев в Tabula Rasa. У каждого монстра есть наиболее уязвимые места: одни боятся магии, другие не выносят побоев. Соответственно, будучи узким специалистом лишь в одной из дисциплин, рано или поздно можно нарваться на зверюгу, которая будет попросту парировать твои излюбленные атаки. Именно поэтому героя не только можно, но и нужно развивать разносторонне.

«ДРУГОЙ» ДИЗАЙН

Интересно, что созданием сюжета и разработкой дизайна Tabula Rasa разработчики занялись только после того, как протестировали все основные элементы игровой механики. Так как фэнтезийный сеттинг не рассматривался даже как вариант, создателям ничего не оставалось, кроме как использовать научно-фантастическую тематику. Впрочем, одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять, что традиционным sci-fi тут и не пахнет. Дизайн игры представляет собой причудливую смесь «сказочности» и футу-


Интересно, что этот монстр справа собирается сейчас сделать мечом?


Соперники вошли в клинч. Сейчас кто-то получит по физиономии.


ОСОБЬ
1С
cdv
FOCUS
Brat
POWERED BY gamespy
BINK VIDEO
NIVAL INTERACTIVE



Партия приключенцев готова к поиску неприятностей.



Аборигены готовы устроить ритуальные пляски у костра?



рризма. В наш век штампов и клише это наверняка сыграет на руку **NCsoft**.

Восторгаться красотами Tabula Rasa пока рано, но уже сейчас можно сказать, что игра, как минимум, не разочарует нас своим внешним видом. До грядущей ***Dragon Empires*** ей, конечно, далеко, но тягаться с современными онлайновыми грандами по части графики творение **Destination Games** явно сможет. Разработчики, кстати, уделяют самое пристальное внимание тому, чтобы мы могли вволю заниматься украшательством своих героев. Специально для этого создатели хотят исключить вариант, когда кто-то находит наиболее удачный вариант сочетания различных элементов экипировки, после чего все кидаются в магазины за таким же комплектом. В Tabula Rasa приветствуется изобретательность и творческий подход к созданию внешности своего протагониста.

Наверное, пока еще преждевременно пророчить безоблачное будущее творению Ричарда Гэрриотта. Если все пройдет по плану, очень мы скоро мы сами сможем узнать, насколько удачным оказалось его начинание. И все же поверить, что человек, создавший одну из самых популярных онлайновых вселенных, не оправдает наших ожиданий, очень непросто.

БОЛЬШЕ ПРЯНИКОВ



В Tabula Rasa практически нет системы «наказаний» за провалы, зато предусмотрено огромное количество бонусов. За само лишь пребывание в игре ты будешь получать деньги. С таким подходом разработчики не могли позволить себе «отбирать» у игрока опыт за то, что тот умер. Если, выполняя миссию, ты погибнешь, ты просто получишь меньше экспы за ее завершение. Впрочем, ты можешь и вовсе махнуть на нее рукой – тогда никаких штрафов не будет вообще

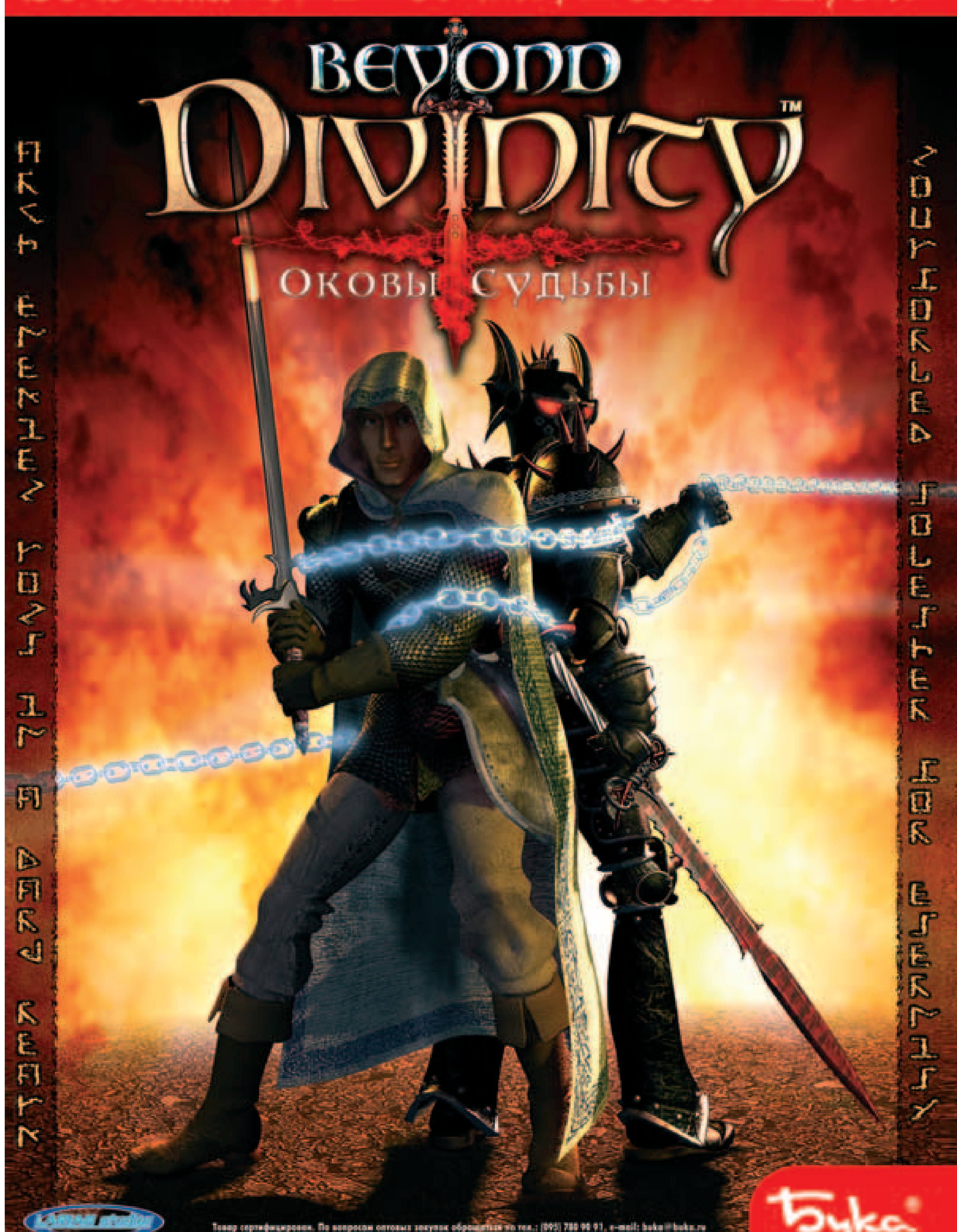
Дизайн игры представляет собой причудливую смесь «сказочности» и футуризма



Странные механизмы встречаются буквально повсюду.



Даже не возьмусь гадать, что держит в руках эта красавица.


Beyond Divinity™
Оковы судьбы
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



Текст: Михаил Панюшкин

Впечатляющие постиндустриальные небоскребы будут встречаться очень часто.

Как бы ни хотелось пострелять, зачастую придется переходить в ближний бой.

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК	Acclaim
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один-два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.theredstargame.com
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2004 года

THE RED STAR

КОММУНИСТИЧЕСКОЕ АНИМЕ

Давно уже пал Железный Занавес, а обломки Берлинской Стены распроданы скучающим коллекционерам. Но в сердце каждого американца и по сей день живет страх того, что Коммунизм вновь возродится из пепла подобно фениксу. Загремят в синих безоблачных небесах победные марши, и Красная Армия, сильнее которой не найти от тайги и до британских морей, поднимет штыки и пойдет в наступление на страну заходящего солнца, попирая убитую тысячами колес и гусениц землю своими тяжкими кирзовыми сапогами. Лишь этим и ничем иным можно объяснить желание жителей самой демократической страны на свете вновь и вновь создавать всевозможные опусы на вышеупомянутую замусоленную тему.

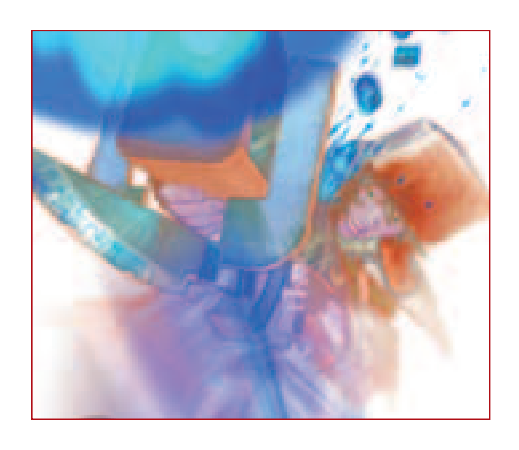
Именно это заложенное на генном уровне желание и подвигло знаменитого дизайнера **Кристиана Госсета** (Christian Gosset), прославившегося своей работой в составе команды **Lucas Films**, создать собственный комикс.

По завершении каждого уровня нам начисляют игровые очки, которые можно потратить на апгрейд

Вселенная его представляет собой взрывоопасную смесь классической научной фантастики с упором на техномагию и коммунистического строя со всеми вытекающими последствиями и атрибутами, как то: шапки-ушанки, красные звезды, девушки-спецназочки, которые при желании одним махом семерых вполне убивахом. А от комикса, сами понимаете, путь до компьютерной игры гораздо короче чем, скажем, от философских трактатов. Посмотрим же, что из этого получилось.

ОГНЕСТРЕЛЬНАЯ ФИЛОСОФИЯ

С первого взгляда – махровая классика. То, чем убивало время уже не одно поколение игроков. Сайд-скроллер классический, одна штука. Ведущий свое происхождение от восьмибитных приставок, не изменивший собственным концепциям ни на йоту, он все также привлекает неокрепшие умы своей огнестрельной философией класса «беги слева направо и убей их всех», яркими спецэффектами и доведенной до абсурда незадействованностью головного мозга в игровом процессе. Поклонники ***Contra***, ***Die Hard***, ***Jazz Jackrabbit*** и им подобных бьются в экстазе. Еще бы тут не радоваться! Ведь их драгоценному вниманию предлагается двадцать уровней непрерывного умерщвления врагов и три персонажа, которые вполне соответствуют классическим канонам жанра. Прошу любить и





жаловать: Makita – быстрая и ловкая, Kyuzo – мощный и медленный, Maya – обладающая впечатляющей магией. И каждый из них оснащен оружием ближнего боя и мощной пушкой для дальнего. Спрашивается, а зачем вообще нужно это оружие ближнего боя? В этом-то и кроется неклассичность игры.

Разработчики попытались смешать в определенных пропорциях концепции вышеупомянутых хитов с такими монстрами, как ***Mortal Kombat*** и иже с ним. Прицельный расстрел врагов частично заменен мордобоем на расстоянии вытянутой руки. Чтобы мы не слишком увлекались стрельбой по мишеням, пушки, действующие на расстоянии, достаточно быстро перегреваются. Разработчики утверждают, что они первые в мире, кому удалось скомпоновать в столь сбалансированных пропорциях файтинг и шутинг.

В игре присутствуют и другие расширения игрового процесса. Например, возможен боковой стрейф. А еще, разумеется по традиции незабвенного Mortal Kombat'а, существуют спецудары, которые тоже призваны разнообразить игровой процесс. Комбо хорошо анимированы и представляют из себя целую последовательность действий: например, при исполнении одного из них Kuyzo протыкает своего врага оружием, перекидывает через плечо и несколько раз ударяет о землю. Выглядит впечатляюще.

Магия, представленная в игре, носит забавное название «Протокол» (Protocol). Впрочем, несмотря на интригующее наименование, суть ее более чем банальна. Можно создавать всевозможные психокинетические щиты, колбасить врагов лазерами и увеличивать подвижность и прыгучесть персонажей.

U.R.R.S. ИЗНУТРИ

Каждый из двадцати уровней обладает собственной архитектурой. Например, первый уровень представляет собой летающую крепость «Константинов», где нашему подопечному предстоит сражаться с тысячами пехотинцев. На заднем плане тем временем будут величественно проплывать воздушные корабли, которые тоже стремятся захватить крепость, и с которыми точно также впоследствии придется повоевать.

По завершении каждого уровня нам начисляют игровые очки, которые можно потратить на

КРАСНОЗВЕЗДНАЯ МАГИЯ



Магия является чрезвычайно эффективным средством борьбы с превосходящей живой силой противника. Она становится еще более действенной, если заклинания слаженно кастуют двое игроков. При правильной последовательности действий получается мега-магия, способная одним махом расправиться с множеством обычных врагов или нанести значительный урон боссу. Основная проблема кроется в синхронизации взаимодействий – это не такая простая задача, как может показаться на первый взгляд.

КРАСНЫЕ И БЕЛЫЕ

Комикс ***The Red Star*** на сегодняшний день является одним из самых прогрессивных в мире. Успешная интеграция компьютерной 2D и 3D графики позволяет создавать впечатляющие пейзажи и накладывать на них живых героев. В высокотехнологичных графических пакетах ведутся все работы, а не только финальная закраска и фильтрация. Тем не менее, художникам команды удается выдержать стиль, который очень напоминает классическое аниме [сие утверждение довольно спорно – прим. ред.].

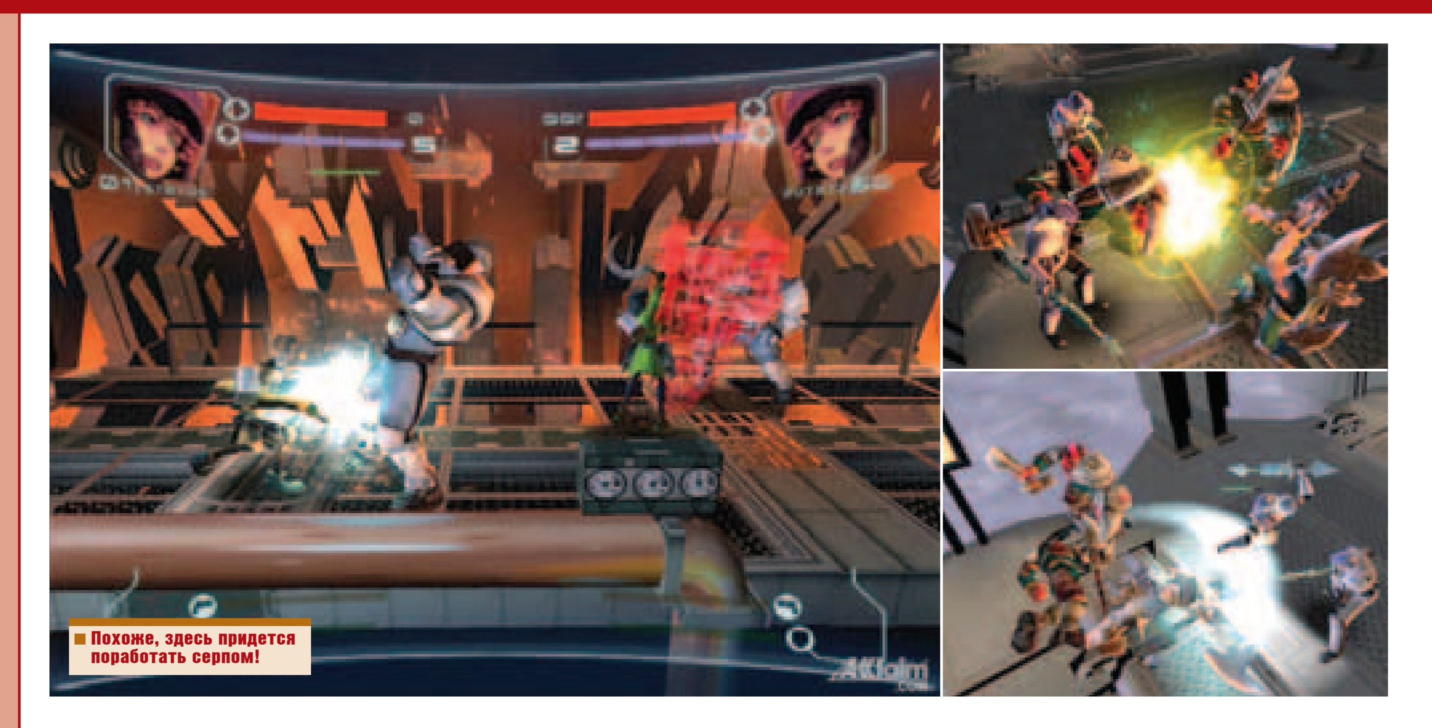




Вдвоем воевать не только веселее, но и легче.



Стрелять можно не только вправо и влево, но и вглубь!



Похоже, здесь придется поработать серпом!

апгрейд, дабы сделать собственное оружие еще более смертоносным, а подопечного еще более защищенным. Очки также могут использоваться и для того, чтобы, например, выучить новые комбо. Рассчитываются бонусы в зависимости от стиля игры. Если наш герой глупо ломился вперед, подставляя бронированную плоть под град пуль, то очков будет меньше, а если он поступал как хитрый партизан, прятался, уворачивался и выжидал момента, дабы воспользоваться слабостью противника, он будет вознагражден сполна.

К сожалению, фанаты комикса, если таковые найдутся на просторах нашей страны, будут жестоко разочарованы графикой игры. Нет, само по себе оформление очень и очень даже ничего, но оно не стремится повторить все великолепие псевдоанимешных комиксов. Увы и ах, визуальная часть игры не представляет ничего особенного. Тонны красивых спецэффектов, несколько угловатые персонажи и уровни, обтянутые яркими текстурами. Но анимация на высоте – для каждого из главных героев создано свыше сорока всевозможных движений, особенно красиво смотрятся комбо.

Разработчики утверждают, что они первые, кому удалось так сбалансированно скомпоновать файтинг и шутинг

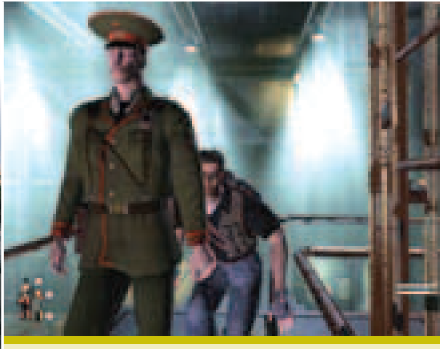
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА

The Red Star вполне способна вдохнуть немножко жизненной энергии в загибающееся от тоски болото side-scroll шутеров. Причем не только за счет качественного графического исполнения, но и благодаря достаточно интересной концепции, заложенной в основу игры. А уж расширение и усложнение игрового процесса точно не даст заскучать. Главное, чтобы разработчики выдержали высокую планку, показанную нам в демо-версии, на протяжении всех уровней. Огорчает лишь невозможность игры по сети (The Red Star ведет свою родословную от PlayStation 2, проповедуя режим одновременной игры на одном компьютере). Иными словами, ждем сентября, товарищ.

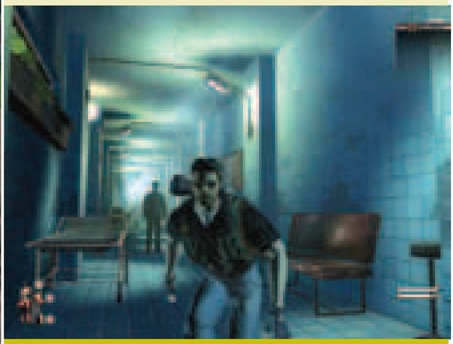




Текст: Михаил Зинченко



Советский гражданин никогда не крадется. Ему нечего скрывать.



Коридоры советской поликлиники будут пострашнее надуманного *Silent Hill*.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Third Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	DreamCatcher Int.
РАЗРАБОТЧИК	Mindware Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	coldwar.mindwarestudios.com
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года



COLD WAR

РАСКИДИСТАЯ КЛЮКВА

Вкусность и полезность такого замечательного растения, как клюква, трудно переоценить, однако любимейшим нами продуктом была и остается не загадочная Oxycoccus Palustris (она же клюква крупноплодная), а самая что ни на есть ординарная «клюква игровая раскидистая». Произрастает этот вид практически повсеместно (вспомним хотя бы незабвенные межмиссионные ролики из *Red Alert*), бороться с ним бесполезно, да и некому. Четким родовым признаком данного растения является изобилие водки, сторонников коммунистического режима, краснозвездной символики и прочих сходных атрибутов на всей игровой территории. В самых запущенных случаях можно встретить даже бурых медведей, ходящих по улицам города на задних лапах *[с балалайками и в обнимку с matrioshkas – прим. ред.]*. В *Cold War* медведей нам не обещают, а вот хорошую порцию клюквы можно будет получить наверняка.

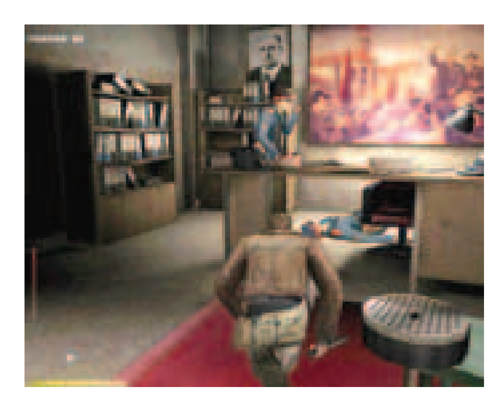
Тем более без этого растения не обойтись, когда в качестве игровых декораций используется Холодная война. В данном случае нашим подопечным становится западный журналист Чейзер Джонс, прибывший в СССР середины 1980-х годов по рутинному заданию редакции. Понятное дело, он тут же оказывается втянут в международный заговор и брошен в страшную тюрьму «Лубянка». Разумеется, в подобном случае спасать излишне любопытного гражданина родное государство не спешит, посему приходится рассчитывать лишь на собственные силы и везение. А ежели наш рыцарь пера и кинжала не удосужится заняться собственным спасением, то еще более страшная Сибирь примет его в свои морозные объятья. Не будучи дураком, господин Джонс должен все страшные заговоры раскрыть, мир спасти и домой вернуться в целости и сохранности.

НИ КАПЛИ НЕ СЭМ ФИШЕР

С первого же увиденного скриншота любой порядочный игрок завопит о единоутробном родстве с гражданином Сэмом Фишером и помчится на официальный форум игры выспрашивать у пражских игроделов, зачем они делают еще один ***Splinter Cell***. На что игроку философски сообщат, что во время создания концепции игры разработчики задумывали соединить ***Thief*** и ***Metal Gear Solid***, а тут вдруг возьми, да и появись этот самый ***Splinter Cell***. Однако детище **Mindware Studios** обещает

В игре веселит многое, но автомат по продаже еды с надписью «Пирожки» в застенках КГБ превзошел все ожидания


Злой гений жив. Пока.

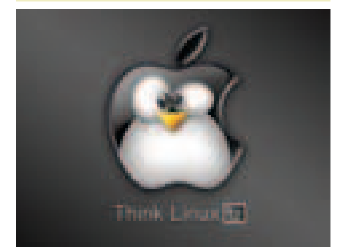


два серьезных отличия в происходящем: нелинейность способов достижения цели (мне кажется, или где-то рядом промелькнул какой-то лысый силуэт с татуировкой на затылке?) и отсутствие сверхъестественной подготовки нашего протеже. Не уверен, что это можно засчитать как слишком серьезные различия, однако особого выбора нам не дают.
Большую часть игрового процесса журналисту придется прятаться по углам и темным закоулкам, подобно одному знакомому тебе средневековому вору, отправляя врагов вздремнуть точными ударами (внимание!) резиновой дубинкой по затылку. Это знакомое нам орудие охраны правопорядка, судя по всему, окажется самым важным элементом арсенала главного героя, тогда как практически все игровое время советские солдаты и прочие офицеры КГБ будут вооружены не в пример лучше господина Джонса. Мало того, в игре обязательно будут присутствовать индикаторы шума и освещенности. А значит, да здравствует stealth-элемент! Благо, занятных приспособлений для того, чтобы его скрасить, нам обещано немало.

X-RAY VISION

Из уже показанных игрокам вещичек в арсенале главного героя без страха и упрека присутствует фотокамера, совмещающая в себе бинокль и вспышку для ослепления приборов ночного видения, направленный микрофон и тому подобные приспособления. Однако особое внимание привлекает другая забавная диковинка в «клюквенном стиле» – найденная среди запасов КГБ система «рентгеновского зрения». В случае активации этого режима наш талантливый во всех отношениях журналист начинает видеть сквозь стены, а враги теперь кажутся ему бродячими скелетами. Мало того, с помощью данной системы супостатов можно будет вывести из строя даже на расстоянии. Не знаю, испортит это игровой процесс, или придаст ему еще больше клюквенного колорита, но пока новинка выглядит весьма и весьма забавно.
Разработчики сообщают, что не приемлют игровой концепции, состоящей из последовательности загадок с единственным решением для каждой из них. К примеру, заседающего в комнате с красной кнопкой «Тревога!» солдата можно обползти по вентиляционной шахте, усыпить с помощью мины, начиненной ядовитым газом, а то и вовсе обезвредить через стену с помощью того самого аппарата рентгеновского зрения.

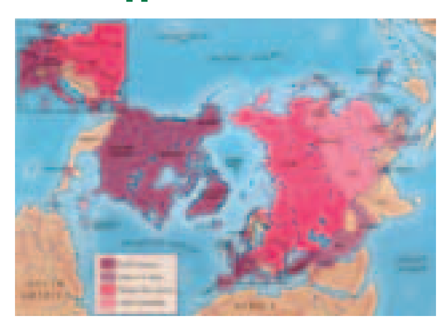
НЕ WINDOWS ЕДИНЫМ



Для *Cold War* разработан собственный игровой движок, главным плюсом которого объявлены модульность и настраиваемость под различные цели. Посему разработчики вынашивают мысль о выпуске игры под *Linux* и *MacOS* (это кроме уже заявленного *XBox*). Почитатели этих не слишком жалуемых игроделами операционных сред уже начали высказываться на форуме игры в поддержку подобной инициативы.

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА ВЗАПРАВДУ

«Холодная война» – период в развитии международных отношений, длившийся более 40 лет после окончания Второй Мировой войны. Его сутью было политическое, военно-стратегическое и идеологическое противостояние стран капиталистической и социалистической систем. Принято считать, что «холодная война» началась с известной речи Уинстона Черчилля в Фултоне 6 марта 1946 года, когда он впервые заявил о существовании «железного занавеса», и закончилась с развалом СССР.




Страшная ловушка в действии.

Тот самый автомат «Пирожки».



Кажется, это называлось «Нашествие живых мертвецов».

Узнай врага изнутри.

Откройте, милиция!

МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ

Разумеется, происходить в «нормальных условиях» подобное безобразие никоим образом не может – законы жанра обязывают. Поэтому будь готов посетить Мавзолей В. И. Ленина, Чернобыльскую АЭС «до взрыва», уже упомянутую Лубянку, Байконур и прочие занимательные места. Разумеется, советские военные будут активно потреблять вездесущую Vodka, причем для солдат срочной службы она сможет использоваться как весьма эффективная приманка, на некоторое время выводящая их из строя похлеще любимой нашим героем резиновой дубинки *[где это они видели советского солдата срочной службы, валящегося с ног после первой бутылки Vodka? – Прим. ред.]*. А каждый элемент декораций и внешний вид персонажей снова и снова возвращает нас к любимому растению, клюкве – излишнее засилье советской символики и лозунгов, максимально незамысловатые Советские Военные, повсеместные бюсты Ленина и портреты Вождей Пролетариата. Радует, правда, тот факт, что мы наконец-то имеем все шансы получить игру с грамотными русскими надписями внутри – многие чехи отлично говорят по-русски.

Харизмы Сэма Фишера или вора Гаррета главному герою *Cold War* пока явно немного недостает

В ОЖИДАНИИ ЗДОРОВОЙ ИРОНИИ

Пример на редкость занятных ***Freedom Fighters*** показал нам, что преподнесенная с улыбкой клюква может оказаться продуктом вкусным, приятным и питательным. Будем надеяться, что у разработчиков Cold War хватит сил на улыбку, ведь иначе проглотить подобное блюдо окажется не так уж и легко. Тогда игру быстренько окрестят клоном Splinter Sell и отправят на пыльные полки отдела распродаж. А пока разработчики из Mindware Studios привычно хвалят исключительный AI, оживленно рассуждают о том, что сторожевых собак можно будет сбить со следа при помощи перца, а звук станет принимать в игре максимально возможное участие. Понадеемся на лучшее, в любом случае ждать осталось не слишком долго, так что скоро мы сами все увидим.



Это не боевая «Камасутра», а попытка спрятать труп.

И мы за мир во всем мире!


Гидеон сможет легко управлять как человеческой, так и инопланетной военной техникой.

Хочется верить, что ЭТО – лишь следствие поспешности разработчиков.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Majesco Games
РАЗРАБОТЧИК	GlyphX Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adventtrilogy.com
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2004 года



ADVENT RISING

ONE RACE TO RULE THEM ALL

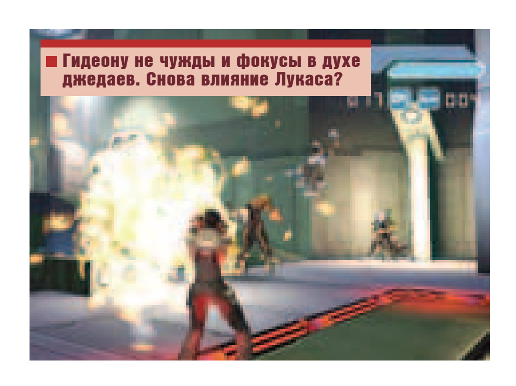
В Великом Ничто глубокого Космоса, среди погасших звезд и замерзших планет, живет Легенда. Из поколения в поколение она передается обитателям самых разных миров, совершенно непохожих друг на друга планет. Быстрее самого света разносится она по просторам Вселенной, возвещая об Апокалипсисе в сотнях галактик, на тысячах планет. Легенда гласит, что настанет день, когда на бескрайний простор обитаемой Вселенной выйдет раса необыкновенно могущественная, всесильная, непобедимая. И подчинит она прочие цивилизации во всем их пестром непознанном многообразии. И назовет себя – Человечество.

Один за другим, разумные обитатели континуума покидали родные миры, ступая на зыбкую гладь космических путей. Их тропинки неизбежно пересекались, соприкасались и культуры. Столь непохожие, столь разные, порой противные друг другу существа неизменно оказывались едины в одном – страхе перед призрачным Человечеством. Кто-то не верил в людей, кто-то пугал рассказами о них непослушных отпрысков, но Ищущие знали наверняка. Древнейшие и мудрейшие обитатели изведанного космоса видели людей, видели и... убивали. Легенда не должна была обратиться в реальность! С этим жизненным кредо Ищущие последовательно собирали коалицию цивилизованных планет, одним из основных принципов которой была непреклонная тотальная мизантропия.

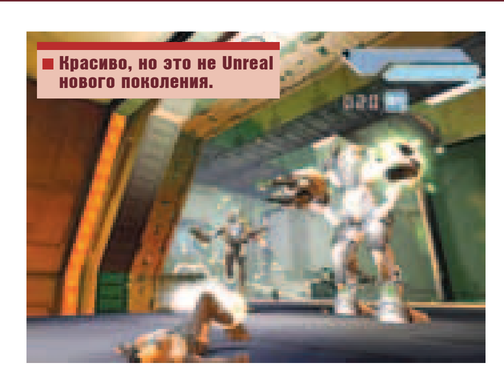
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ КОСМОСА

Тем временем, жизнь на планете Эдумия (Edumea) шла своим чередом. Населявшие ее люди знать не знали не то, что о заговоре – о самом существовании других цивилизаций. Тем более удивительной и шокирующей для них оказалась экспедиция аврелианцев, единственной расы, не испугавшейся гнева Ищущих и решившей предупредить людей о нависшей угрозе. Навстречу аврелианским послам незамедлительно снарядили челнок с лучшими психологами, историками, военными и прочими специалистами по контакту. Пилотировал корабль Этен Уайет (Ethan Wyeth), а кресло штурмана занял его младший брат – Гидеон (Gideon), то есть ты. Вот так, неожиданно и внезапно, на твои мускулистые плечи обрушивается ответственность за судьбу Вселенной. Не нашей, конечно. В нашем космосе все и так знают, что с людьми случай клинический,

В нашем космосе все и так знают, что с людьми – случай клинический, потому на контакт и не идут



Гидеону не чужды и фокусы в духе джедаев. Снова влияние Лукаса?



Красиво, но это не Unreal нового поколения.

потому на контакт и не идут. Тебе же предстоит озаботиться судьбой игровой вселенной ***Advent Rising***, столь красивой и необычной на фоне прочих однобоких экшен-миров. Разработчики, впрочем, не скрывали строгого курса на атмосферность, эмоциональность и напряженность сюжета. Да и присутствие в команде самого **Орсона Скотта Карда** (Orson Scott Card) сказывается сугубо положительно. Профессиональный писатель-фантаст, лауреат премий **«Хьюго»** (**Hugo**) и **«Небьюла»** (**Nebula**) – это вам не объевшийся грибов-галлюциногенов «зеленый» сценарист.

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

В Advent Rising нам предстоит лично претворить в жизнь ту самую легенду, которой боятся все Чужие. Выступив от лица Гидеона, игрок должен будет пройти путь от желторотого юнца, ошеломленного свалившейся на него информацией, до матерого профессионального воина, обладающего сверхспособностями. Дело в том, что блуждающая по городам и весям дальних планет Легенда вполне правдива, и человеческая раса действительно «могущественна, всесильна и непобедима». Только ее потенциал еще не раскрылся. Гидеону суждено стать одним из первых сверхчеловеков.

Наделяя своего героя экстраординарным мастерством, **GlyphX Games** совершенно справедливо избрала вид от третьего лица для наблюдения событий. Иначе мы просто не смогли бы насладиться эффектной «македонской» стрельбой с двух рук, достойными «Матрицы» кульбитами и великолепной анимацией на базе технологий *Unreal Engine*.

От последнего разработчики также заимствовали впечатляющую систему освещения, простоту и непринужденность генерации больших открытых пространств и способность справляться с множеством высоко детализированных объектов. От себя была добавлена интерактивность – то, чего жестко не хватает многим построенным на движках *Unreal* играм. По словам главного дизайнера **Дональда Мастарда (Donald Mustard)**, особо упитанные монстры, гоняясь за несчастным Гидеоном, без ложной скромности будут крушить все и вся: колонны, лестницы и даже стены, порой открывая путь в новые помещения.

Стильно? Конечно! Кинематографично? Безусловно! Большой поклонник творчества Лукаса, Дональд честно признался, что нетленные **Star Wars** в какой-то степени повлияли на его работу. В Advent Rising студия стремит-

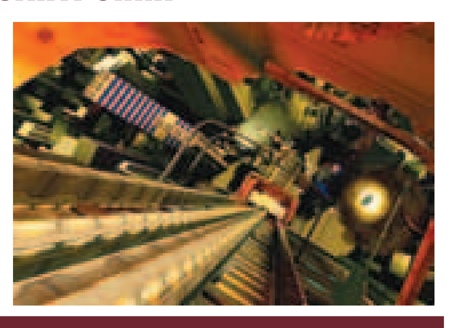
ДВУРУКИЙ СТРЕЛОК



Среди особых умений нашего мачо числится виртуозная техника стрельбы по-македонски. Ты скажешь – не новость. Тот же Макс Пейн мастерски владел двумя пистолетами. Однако изюминка Advent Rising в том, что Гидеон из разных рук бьет по разным противникам! На Xbox это осуществляется довольно просто: один аналоговый контроллер (всего их два на геймпаде) «прикрепляется» к одной руке. Но как быть нам с тобой? Подцеплять к PC вторую мышь? Еще один вопрос из числа безответных.

КЛАССИЧЕСКАЯ МИЗАНТРОПИЯ

Взяв курс на атмосферность, разработчики автоматически встали перед необходимостью тщательно проработать звуки и музыку. Ведь ни для кого не секрет, что именно эти два параметра во многом создают мир игры. Для музыкального оформления Advent Rising в GlyphX избрали классический стиль. Музыку пишет Томми Талларико (Tommy Tallarico), личность в музыкально-игровой среде небезызвестная. Исполняет же композиции Оркестр Лос-Анджелеса на пару с хором Mormon Tabernacle.



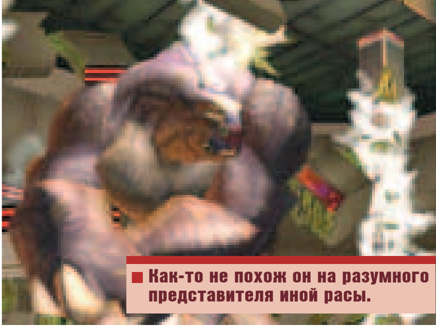


А вот и упоминавшийся ранее живописный простор.



Те самые консольные спецэффекты, о которых я говорил.


Четвероногий красавец явно чем-то недоволен. Ну, как говорил Виктор Павлович, на обиженных еще воду возят.


Как-то не похож он на разумного представителя иной расы.





ся к не меньшей напряженности сюжета, не скупится на динамичные заскриптованные сценки и вовсю проповедует нелинейность. В плане структуры геймплея Advent Rising – вообще «что-то с чем-то». Во-первых, игра содержит ответвления и разветвления не только в конце, но и по ходу дела. Излюбленный пример разработчиков – выбор между жизнью брата и жизнью возлюбленной. Спасти обоих нельзя, так что будем думать... или просто бросим монетку! Во-вторых, сюжетная линия содержит несколько финалов. Наконец, в-третьих, Advent Rising – лишь первая часть целой трилогии (вот оно, тлетворное влияние Лукаса, Джексона и иже с ними)! О чем нам расскажут продолжения, разумеется, держится в секрете. Зато известно, что начало следующей части будет напрямую зависеть от финала этой. Кудесники из GlyphX пока еще не решили, как именно реализовать зависимость, но что-нибудь наверняка придумают. Либо сиквел Advent Rising потребует от нас код, либо просто прочитает сохранения из оригинала.

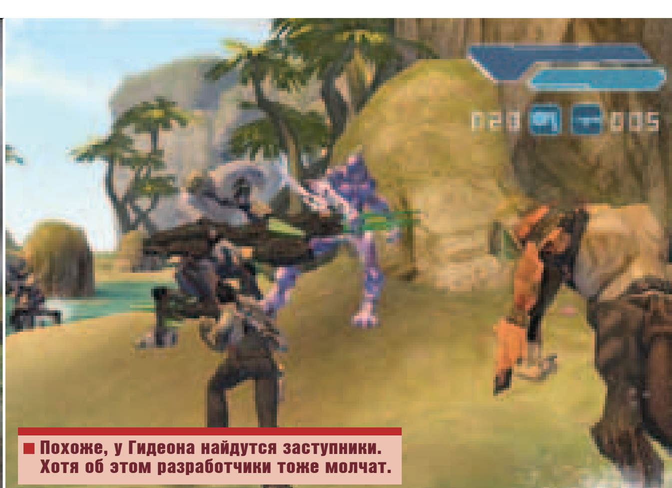
Особо упитанные монстры, гоняясь за несчастным Гидеоном, без ложной скромности будут крушить все и вся

КОТ В МЕШКЕ?

До осени остается мало времени, а об игре пока известно не так уж и много. Разработчики с удовольствием смакуют сюжетную завязку, рассказывают, как все будет красиво и интересно, но неохотно рассуждают о самом геймплее. Мы знаем, что действия развернутся на космических кораблях и разных планетах, но по какому принципу Гидеон будет перемещаться из одной локации в другую? На скриншотах мы видим футуристичные машины и самолеты, но не получаем от GlyphX комментариев относительно их использования. Наконец, те же скриншоты то демонстрируют живописные просторы, то являют нам каких-то аляповатых уродов и типично консольные спецэффекты. Задумка GlyphX велика есть. Но вот каким окажется воплощение? Насторожимся и подождем.



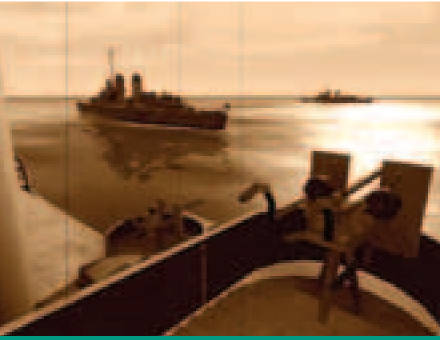
На твоих глазах громила рушит стену. В GlyphX уверяют, что сценка – не скрипт, а реальная ситуация.



Похоже, у Гидеона найдутся заступники. Хотя об этом разработчики тоже молчат.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Сюжет развивается посредством стилизованных под кинохронику видеороликов.



В динамике кадры из Midway легко перепутать с фрагментом кинокартины Перл-Харбор.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	SCi Games
РАЗРАБОТЧИК	Mithis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.mithis.hu
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2005 года

MIDWAY

BATTLEFIELD – ЭТО ДИАГНОЗ

Ни для кого не секрет, что в игровой индустрии трудятся два типа людей. Первые – их мало – генерируют совершенно оригинальные свежие идеи. Обычно такие личности с легкой руки журналистов пополняют списки Гениев. Питер Молине, Джон Ромеро, Сид Мейер – они как раз из этой банды. Вторые – их непростительно много – благодарно, а порой и бессовестно нагло, подбирают чужие идеи. Далее сценарий развивается в двух направлениях. На свет либо рождается жалкий, тщедушный клон, либо отличный во всех смыслах проект, углубляющий и развивающий бесцеремонно заимствованную задумку.

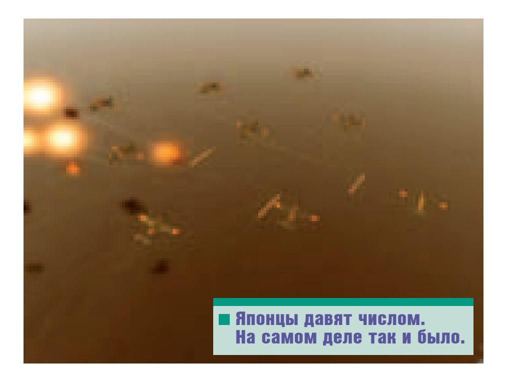
За примерами востребованных и нещадно эксплуатируемых идей не надо далеко ходить. Они плавают на поверхности, как... скажем, пенопласт на воде. Взять хоть ***Battlefield 1942***. Разработанная в недрах **Digital Illusions** игровая концепция давно пошла по рукам! **LucasArts** корпит над ***Star Wars: Battlefront*** (читай, звездный Battlefield), **BRAT Design** ваяет ***SOLAR*** (футуристичный Battlefield), в **Novalogic** клепают ***Joint Operations: The Typhoon Rising*** (антитеррористический Battlefield), а в **Mithis Games** трудятся над ***Midway***. Какой это Battlefield, решай сам.

BATTLEFIELD БЕЗ ПЕХОТИНЦА

Вторая Мировая война... Многострадальная Европа на этот раз блаженно курит в коридоре – мы едем к океану! Напомню, что именно на тихоокеанском театре развернулись самые ожесточенные бои американских и японских флотилий с активным применением авиации. Собственно, американо-японские бои служат ярким примером того, как эволюционировала тактика морских сражений. Если во время Первой Мировой главной скрипкой водных баталий были огромные линкоры и многочисленные корабли поддержки, то к середине века им на смену пришли авианосцы. Морские битвы превратились в состязания не только стальных левиафанов, но и стремительных крылатых машин. Mithis Games поставила себе целью отразить этот переходный момент. По идее, мы должны получить будоражащие кровь сражения с участием подводных лодок, эсминцев, крейсеров, авианосцев и авиации. По крайней мере, управлять всем перечисленным игрок сможет точно. Пехота в Midway отсутствует напрочь. Это, пожалуй,

Садись в кабину истребителя – и лети. Прыгай в рубку подлодки – и плыви. Вставай за орудия крейсера – и стреляй


Обрати внимание на небо. Правда, похоже на фотографию?


Японцы давят числом. На самом деле так и было.

главное отличие игры от иных наследников Battlefield. Да, нас ожидают масштабные сражения с множеством юнитов. Да, игра предъявляет жесткие требования к тактике – мясорубка в духе ***Quake*** не прокатит. Но на смену меняющему транспорт как перчатки пешему воину приходит бестелесное альтер-эго. Иными словами, ты можешь управлять, чем угодно, в любой момент меняя роль. Садись в кабину истребителя – и лети. Прыгай в рубку подлодки – и плыви. Вставай за орудия крейсера – и стреляй. Наконец, вскарабкайся на капитанский мостик – и почувствуй себя адмиралом Нимицем.

ПРОГУЛКИ ПО ТИХОМУ

Если прыгать из самолета в подлодку и из подлодки в эсминец ты сможешь, когда заблагорассудится, то право ворочать целой флотилией и несколькими сотнями самолетов еще придется заслужить. Однопользовательская кампания начинается для игрока с капитанских погон, и лишь по завершении череды непростых операций ему забрезжит адмиральский китель.

Разработчики стараются состряпать интересный коктейль из миссий на исторической основе и вымышленных операций. По крайней мере, Перл-Харбор и Мидуэй в игре найдут, где приткнуться. Да и эвакуация самого командующего Макартура с Филиппин обещает занимательные приключения. Всего запланировано два десятка насыщенных действием миссий, во время которых мы вольны выступать как за «звездно-полосатых», так и за японцев. К слову, никаких операций на суше не предвидится, лишь в бескрайнем небе над бездонным океаном. Страдающих морской болезнью просим не беспокоить. Хотя острова и живописные атоллы все же разбавят однообразный пейзаж и даже косвенно окажутся вовлечены в геймплей. Нередко нам придется обеспечивать артиллерийскую поддержку пехоте с моря, да и авиацию доставлять к месту действия тоже кто-то должен.

Ну да Бог с ней, с однопользовательской кампанией. Редкий геймер, дошедший хотя бы до ее середины, не захочет испытать вкус настоящих сражений с живыми людьми. Только в сетевых баталиях сможет максимально раскрыться весь тактический потенциал проекта. Представь: кто-то руководит наступлением с капитанского мостика флагмана, кто-то пилотирует истребители, самые меткие ждут своего часа за корабельными артиллерийскими установками, любители действовать «без шума и пыли» кра-

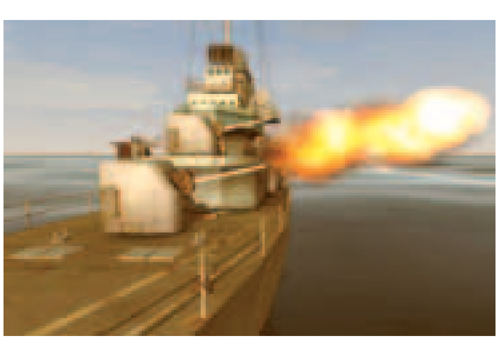
ВСЕ ХОРОШО В МЕРУ



Несмотря на то, что в основе геймплея лежит управление разнообразной военной техникой, причислять Midway к симуляторам было бы, по меньшей мере, опрометчиво. Игра остается быстрым динамичным экшеном, хотя и придерживается максимально правдоподобной физической модели. Мы, например, можем умышленно затопить ряд отсеков тонущего корабля, дабы удержать его в равновесии. Таким образом, посудина сохраняет боеспособность до самой смерти.

ЧТО ТАКОЕ MIDWAY?

Мидуэй – коралловый атолл в Тихом океане, состоящий из нескольких островов. Один из них – Сэнд – служит промежуточной базой на воздушном пути между США и странами Азии. 4–6 июня 1942 года в районе Мидуэя столкнулись флоты США и Японии. По итогам сражения японцы потеряли 4 авианосца, 1 крейсер и 253 самолета, утратив превосходство над Соединенными Штатами. Американцы вышли из переделки без о1 авианосца, 1 эсминца и 150 самолетов.




Летная модель описывается как нечто среднее между *Flight Simulator* и *Secret Weapons Over Normandy.*


Не хуже, чем в «Ил-2». Неужели графически Mithis Games потеснит и «Акеллу», и Maddox Games одновременно?



Ты можешь быть за орудиями слева, на капитанском мостике посередине или в одном из самолетов справа.



дутся под водой на грозных субмаринах... Романтика с большой буквы «Р»! Подмачивает красивую картинку лишь анонсированное количество игроков. Пока в Mithis Games говорят о 16 участниках одной игры-матча, что идет несколько вразрез с идеей глобальных крупномасштабных баталий. Неужели большая часть сил останется под контролем AI, будь он хоть семи пядей во лбу?! Есть над чем задуматься. С другой стороны, много думать вредно – с ума можно сойти, поэтому давай лучше смотреть. Благо, красотой Midway не обделили. Игра станет презентацией собственноручно взращенного движка *Black Sun*, ориентированного на зрелищную обработку воды и демонстрацию удивительных световых эффектов. Несмотря на избитость такого рода фраз, скриншоты и видеоролики Midway на данном этапе целиком и полностью оправдывают каждое громкое слово создателей. Игра действительно очень красива, без зазрения совести ее можно зачислять в графические лидеры современности. Тем более, что кроме световых и водных эффектов Mithis Games неплохо отточила анимацию. Уже сейчас видно, что по части суетящихся на кораблях экипажей и бьющих из-под киля волн игра оставляет позади знаменитых ***«Пиратов Карибского Моря»*** отечественного производства.

По части бьющих из-под киля волн игра оставляет позади знаменитые *«Пираты Карибского Моря»*

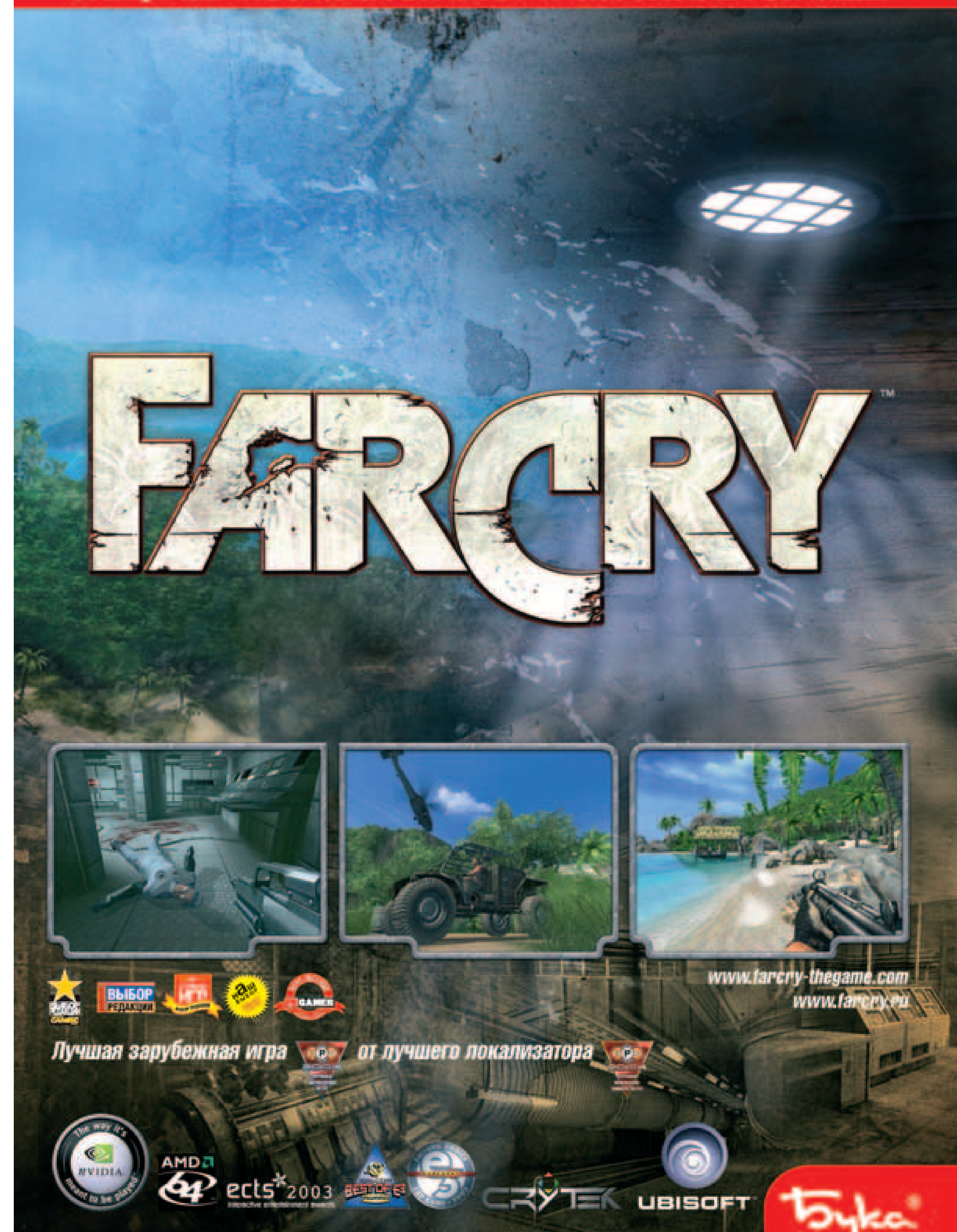
СТАРЫЙ СКАЗ НА НОВЫЙ ЛАД

Так какой же перед нами Battlefield? А может, вообще не Battlefield? Все-таки общего у игр много: ориентация на мультиплеер, масштабность битв, разнообразие военной техники, большая роль грамотной тактики. Однако коллектив Mithis Games оказался крайне трудолюбивым и талантливым. На основе порядком затертой идеи ребята строят нечто самобытное, в меру оригинальное, а главное – интересное. При удачном раскладе ни один из названных эпитетов не утратит актуальности после релиза игрушки, и мы получим новый хит.



Какая морская игра без погодных коллизий? В геймплее Midway им отводится далеко не последнее место.





ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...
FARCRY
www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Лучшая зарубежная игра
от лучшего локализатора
AMD 64
ects 2003
BEST OF E3
CRYTEK
UBISOFT
Бука



■ Нет, вы только посмотрите на этот разврат, который они устроили на E3!

Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	Economic Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Cyberlore Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cyberlore.com/games/Playboy
ДАТА ВЫХОДА	Ноябрь 2004

PLAYBOY: THE MANSION

ИГРА НА ЧУВСТВАХ

Ненавистная мне Матушка-Природа определила для человека самый неблагодарный способ размножения. Казалось бы, это так великолепно – почковаться как растения, или размножаться делением a la амебы! Но нет – нам, высшим млекопитающим, достался этот ужасный, требующий многочисленных брачных ритуалов, физических и умственных затрат половой метод.

И хрен бы с этим процессом, если бы у нас все было как у братьев наших меньших: встретились, произвели зачатие, воспитали потомство. Нет, вот конкретно нам нужны длительные брачные ритуалы, походы в кино, подлунная романтика и все такое прочее. Ну не могут люди со всей серьезностью подходить к процессу размножения, все бы им чувства демонстрировать. Именно на этой несерьезности в свое время решил срубить серьезные бабки некто **Хью Хефнер** (Hugh Hefner). В 1953 году он основал журнал Playboy, в котором публиковались статьи о дорогих машинах, украшениях, парфюмерии, и многом другом, что, по мнению многих, должно сопутствовать жизни удачливого молодого богача. Основу журнала составляли фотографии бесстыдно обнаженных женщин, в связи с чем название «Плейбой» стало не только брэндом, но и целым культурным феноменом.

БЫТЬ ХЬЮ ХЕФНЕРОМ

Что такое игра ***Playboy: The Mansion***? По мнению разработчиков из **Cyberlore**, это: прожигание жизни по Хефнеру плюс возведение издательской империи плюс постройка личной жилплощади. Основной момент – это развитие аморального журнала Playboy. Необходимо следить за различной информацией, демонстрирующей интерес похотливых читателей к той или иной теме. Если ты считаешь, что надо написать о спорте – пинай редактора, чтобы он заказал приторно-сладкую статью об известном спортсмене. Кажется, что давненько не было материалов о музыке? Пригласи для интервью известного рок-певца, давно сидящего на героине. Поначалу в твоем

MANIAC MANSION



■ Для показушного улучшения благосостояния можно будет оснащать особняк дополнительными пристройками: бассейн, теннисный корт, лоджии, дополнительные этажи и так далее. Это необходимо для привлечения знаменитостей.



Девушку можно пустить по рукам – подсунуть ее похотливой звездочке для участия в жутких оргиях



В одном из первых номеров Playboy засветилась даже глупейшая блондинка в истории.

распоряжении будет только студент-фотограф и парочка помощниц, взятых из ближайшего дома терпимости. Но с ростом журнала и прибылей жадные глянцевые журналюги сами будут проситься на работу. То же самое касается и фотомоделей – убеди словами и сотней баксов парочку невинных деревенских пастушек раздеться перед камерой, выпусти несколько номеров – и жди в гости алчную Клаудию Шиффер в одних трусиках от Армани. Кстати, о гостях. Одна из целей этой, безусловно, мерзкой во всех отношениях игры – слава и почет. Мне совершенно непонятно, какой может быть почет от того, что ты делаешь деньги на человеческих чувствах, включая зависть и желание кого-нибудь задушить, но миллионы похотливых леммингов не могут ошибаться. Чтобы тебя, гнусного порнографа, любили и уважали – устраивай вечеринки, приглашай звезд загнивающей американской культуры. Ну а когда ты самым хитроумным образом уговоришь расслабившегося актера модного вестерна дать интервью или сняться обнаженным, с арбузом на причинном месте – тогда-то к тебе и придет заветное уважение.

В «ПЛЕЙБОЕ» СЕКС ЕСТЬ

Самое богопротивное, что есть в игре – это возможность пригласить одну из моделей в свой гадкий особнячок и заставить ее раздеться для фотосессии. И ладно, если бы девушка из бедной семьи просто разделась за деньги, на которые ей нужно прокормить родителей и многочисленных родственников. Именно ты, поганый развратник, можешь завалить модель прямо на кровать, на которой она бесстыдно раздевается. О том тошнотворном процессе, который последует за этим, я скромно умолчу. Что гораздо противнее, девушку можно пустить буквально по рукам – подсунуть ее какой-нибудь похотливой звездочке для участия в жутких оргиях. И это тоже принесет тебе славу и почет. Правда, разработчики говорят, что издатель хочет приличного рейтинга, поэтому, скорее всего, останется только возможность фотографирования топлесс.

ПРОЦЕСС ПРИЯТНЕЕ РЕЗУЛЬТАТА

В Playboy: The Mansion будет два различных режима. Кампания из 12 заданий представляет собой весь 50-летний путь Хефнера к порнославе. Ты сможешь построить империю на желаниях похотливых граждан, выполняя их требования и развивая Playboy так, как это случилось в реальной жизни. Режим Империи полностью освобождает от исторических условностей, позволяя тебе самому устанавливать цели развития. Сделать из «Плейбоя» журнал «Православный геймер»? Запросто. Мечта всей жизни.

ИГРАЙ, ГОРМОН



Журнал Playboy издается в двадцати странах, включая Россию (с 1995 года), причем максимальный тираж для одного номера достиг аж 7 000 000 экземпляров. В то же время он запрещен к продаже в Сингапуре по причине неготовности граждан к восприятию этакой аморальности.

ВИД ИЗНУТРИ

Интерфейс ***Playboy: The Mansion*** аналогичен своему коллеге из ***The Sims***. Несмотря на то, что управлять дадут только Хефнером, можно будет разговаривать и взаимодействовать со всеми участниками вечеринки. Управлять журналом, читать графики и созерцать фотографии обнаженных девушек можно через дополнительные менюшки. Сама игра выполнена в полном 3D. Можно удалять и приближать камеру, смотреть под юбки фотомоделей и заниматься богомерзким развратом, что называется, не отпуская мышку.





Кажется, это то, что эти похотливые развратники называют «катанием шаров».

Ну конечно, куда ж в игре без негров с их большими... ммм... амбициями.



Текст: Николай Корж

■ Живописные пейзажи городского болота создают неповторимо-тоскливую атмосферу.

■ Готическая архитектура Праги умело разбавлена современной техногенностью.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Microids
РАЗРАБОТЧИК	Microids
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.stilllife-game.com
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004

STILL LIFE

КРОВАВАЯ СИБИРЬ

Преувеличены ли громкие слова о давней кончине славного жанра адвенчур, или же они все еще являются пустым ветром в проводах? На сегодняшний день это уже практически не имеет никакого, кроме философского, конечно, значения. В любом случае, подобных игр выходит по 1-2 в месяц. Действительно же качественных из них – в среднем по две штуки за год. Так, в прошлом году мы могли наслаждаться великолепным *Broken Sword* и красивейшим *URU*. Остальные квесты либо не дотягивали до уровня гигантов, либо вовсе были мертворожденными...

Нынешний год уже начал вырабатывать план, и на полках магазинов можно обнаружить несколько неоднозначную ***Syberia II***. Продолжение ***Sam&Max***, как и ожидалось, стало достоянием истории, так и не показав игрокам свое истинное трехмерное обличье. Ситуация довольно плачевна, но уже, к сожалению, привычна для поклонников.

POST SYBERIAM

Завершив работы над продолжением Syberia уже без гениального **Бенуа Сокаля** (Benoit Sokal), **Microids** не закрыла глаза на любимый жанр и уже в конце нынешнего года готовит нам новый многообещающий проект – ***Still Life***.

В новой игре разработчики отошли от меланхолической стилистики Syberia, оставив от нее лишь графический движок. Концептуально Still Life пропитана чернухой и является последователем еще одного громкого проекта Microids, выпущенного в конце 2002 года. Речь идет о мрачной детективной истории ***Post Mortem***, в которой главную роль играет Гас Мак-Ферсон. В Still Life расследования загадочных убийств продолжит его харизматическая внучка Виктория Мак-Ферсон – молодая девушка, агент ФБР в современном Чикаго. Однажды Виктория приходит отдохнуть в дом отца и совершенно случайно находит в старых вещах записи деда. Углубляясь в подробный рассказ о раскрытии загадочного дела о серийном маньяке, невероятно похожего на собственное расследование Виктории, игрокам предстоит пройти эти флэшбеки как отдельные части игры. Таким образом, Still Life представит нам две основные локации – Чикаго начала XXI века и Прагу 1929 года. Разработчики добавили в сюжет воспоминания о расследованиях частного детектива Га-

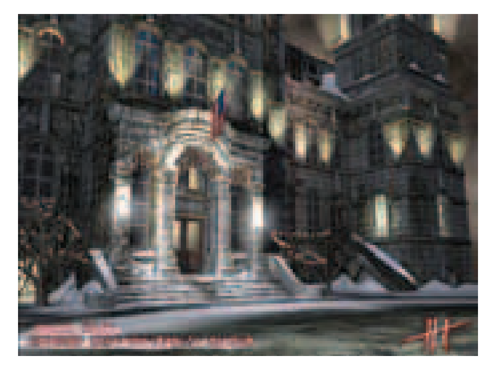
LOST PARADISE



■ Не оставил любимый жанр и Бенуа Сокаль, ответственный за такие хиты, как *Amerzone* и Syberia. Сейчас талантливый художник и идеолог трудится в собственной студии White Birds Production над приключенческим проектом *Lost Paradise*. Игра будет готова лишь в середине следующего года.

От Still Life стоит ожидать интересной сюжетной линии, драматических событий и таинственных загадок





са Мак-Ферсона не случайно: оба загадочных дела переплетены общей кровавой лентой, все секреты которой откроются лишь в конце игры. Всего в Still Life нас ждет 7 глав, сдобренных эффектными кинематографическими вставками.

Без сомнений, стилистика игры будет узнана геймерами, знакомыми с обеими частями Syberia, хотя действительно общего в плане оформления у игр будет мало. Над Still Life работает команда дизайнеров и художников, которые не так давно полностью отдавали себя Кейт Уокер – героине Syberia. Игровой движок, как было сказано выше, также перекочевал из «Заснеженных краев», однако претерпел ряд небольших изменений. Так, была добавлена система теней и освещения от нескольких источников света, а инвентарь стал полностью трехмерным, с возможностью детального изучения всех предметов *[помнится, нечто подобное нам уже обещали во время разработки второй Syberia - прим. ред.]*. Однако двухмерные отрендренные задники останутся таковыми и в Still Life. Особенно интересно будет взглянуть, как разработчики нам изобразят классическую Прагу и современный Чикаго.

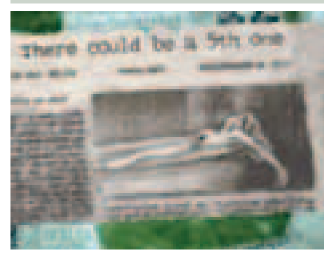
STILL MORTAL

Управление в Still Life будет осуществляться с помощью мыши или клавиатуры. Система диалогов отныне будет «посажена» на две кнопки. Первая отвечает за персональную нить диалога, а вторая за его профессиональную сторону. Таким образом, у Виктории и Гаса будет несколько подходов к персонажам, а если вспомнить, сколько диалогов для нас было заготовлено в Post Mortem, разговоры и их результаты поразять своим разнообразием.

Причина создания трехмерного инвентаря заключается в желании разработчиков дать как можно больше возможностей для исследования предметов. На первый взгляд незаметная деталь всегда может стать важной уликой. Для более подробного изучения некоторых предметов даже можно будет использовать специальные приборы.

От Still Life стоит ожидать интересной сюжетной линии, драматических событий и множества таинственных загадок. Microids давно закрепила за собой роль отличных создателей квестов. И пускай тебя не смущает несколько простоватая Syberia II: в Still Life у разработчиков есть все шансы оправдать наши ожидания.

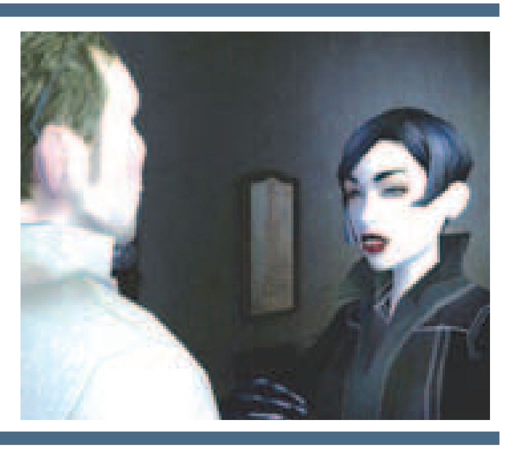
ЭКШЕН



Still Life, которая уже получила рейтинг M (Mature) за кровавые сцены, будет радовать игроков не только привычными приключенческими сценами расследования. В игре также будет несколько экшен-моментов, например, погони. Правда, чаще подобные сцены будут проходить без нашего участия – мы будем просто смотреть красивый сюжетный ролик.

POST MORTEM

Post Mortem, с которым у рассматриваемого проекта прослеживается прямая связь, вышел в ноябре 2002 года и стал приятным сюрпризом для поклонников черной стилистики и грамотных квестов. Гас Мак-Ферсон, отошедший от расследований загадочных убийств, берется за неожиданно подвалившееся в темную ночь дело. Мистическая сюжетная линия, логичные загадки и симпатичная графика – это все Post Mortem. В Still Life нам предстоит познакомиться с более молодым Гасом.







Машина уже взорвалась, и теперь догорают окрестные дома.

Пожарные стоят и любуются красиво горящей усадьбой.

Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Monte Cristo
РАЗРАБОТЧИК	Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.montecristogames.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

FIRE CAPTAIN: BAY AREA INFERNO

ГОРИМ!

Как известно, есть две вещи, на которые любой человек может смотреть сколь угодно долго, не отрываясь и не начиная скучать: на то, как горит огонь, и на то, как работают другие. Таким образом, работа пожарных на объекте – одно из самых увлекательных и завораживающих зрелищ в мире.

С другой стороны, игрушек, посвященных нелегкой, но крайне почетной работе пожарных в нашей время почти не найти. Была парочка, да и те по качеству еле-еле могли подняться над уровнем зубодробительной продукции **Activision Value**.

Нечто совершенно новое, доселе неизведанное и потому жутко оригинальное, предлагает нам французская контора **Monte Cristo**. ***Fire Captain: Bay Area Inferno***. Это трехмерная стратегия в реальном времени, в которой нам предстоит управлять настоящей пожарной командой и спасать город от угрозы сгореть дотла.

ПОЖАРНЫЕ РЕАЛИИ

Поскольку особенной оригинальности и необычности игрового процесса, учитывая выбранную тематику, добиться было бы весьма сложно, основной упор будет сделан на реализм. Исходя из того факта, что диспетчеру настоящей пожарной команды вряд ли приходится скучать на боевом посту, особенно во время пожарной тревоги, авторы решили целиком и полностью переложить его заботы на наши широкие и мускулистые плечи.

Огонь – твой основной противник, и главный его союзник – физика. Реализм во всем – вот девиз Monte Cristo. Мало того, что огонь будет гореть и распространяться исключительно по реальным законам физики из курса средней школы, будет еще и ветер, помогающий пожару за пару минут перекинуться на крыши целого квартала. А нам ведь еще все это тушить...

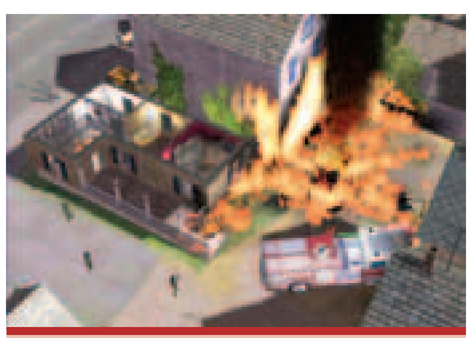
Кроме того, авторы намекают, что условия, в которых произошло возгорание, тоже будут достаточно сильно влиять на происходящее. Скажем, если загорелся наглухо закрытый и запертый склад, то, когда пожарные вломят-

СИЛА ОГНЯ



Мы уже знаем, что огонь – завораживающее зрелище. Люди, наблюдавшие игру на E3, подтверждают: играя в *Fire Captain* и увлекшись созерцанием горящих окрестностей Сан-Франциско (будем считать, что это все же он), можно забыть о своем долге перед погорельцами.

Игрушек, посвященных нелегкой, но крайне почетной работе пожарных, в наше время почти не найти



Изнутри домик выглядит довольно уютным, но уже – вот беда – немножко загоревшимся.



Потушить такое уже вряд ли кому-нибудь под силу.

ся в помещение, огонь обрадуется появившейся возможности вылезти наружу и немедленно воспользуется дверьми и окнами.

ГОРОДСКАЯ ПИРОТЕХНИКА

Чтобы тебе не пришлось скучать, авторы готовят огромное количество сценариев, отражающих все стороны нелегкой пожарной жизни. Если обычные взрывы бытового газа – явление для нас достаточно привычное, то крушение поезда, перевозившего нефть, должно вызвать у тебя легкие позывы к панике. Особенно если учесть тот факт, что нефть разлилась не только по окрестностям, но и попала в систему канализации, загорелась там, и теперь весь город готов превратиться в один большой фейерверк. Fire Captain будет исповедовать стандартную философию RTS с одним лишь «но» – вместо бегающих по карте до зубов вооруженных врагов у тебя будет один, но очень многоликий противник, огонь. Скорее всего, игровой процесс будет походить на решение головоломки: куда и сколько послать нарядов, чтобы пожар не разгорелся с новой силой; с какой стороны дома встать, чтобы огонь не перенесло ветром на соседние постройки. Забавно, хотя кнопки «save» и «load», скорее всего, будут использоваться очень часто.

КРАСОТЫ БЕЗ КРЫШИ

Выглядит все это уже сейчас довольно забавно. Представь себе последний ***Sim City***, только с куда большей детализацией строений и прочих объектов. Примерно так и будет выглядеть Fire Captain. Полное 3D, погодные эффекты, качественные и детализированные модели и разнообразные текстуры не дадут заскучать. Ну и, конечно – огонь во всем многообразии цветов. Похоже, что с огнем можно будет сражаться не только на свежем воздухе, но и в помещениях: скриншоты отчетливо демонстрируют дома с «прозрачной крышей», а это значит, что геймплей будет еще чуть более разнообразным и занятным, чем нам думалось. Бравые ребята в красных костюмах, методично заливающие водой милые диванчики, книжные полки и аккуратно обставленные рабочие кабинеты – зрелище для настоящих эстетов. Конечно, Fire Captain не принесет своим создателям баснословных денег и не сделает их знаменитыми, но всегда приятно знать, что помимо стандартных игр про войнушки, стрельбу и массовые убийства выходят проекты, обходящие стороной эти увлекательные, но крайне затасканные темы.

ГЕОГРАФИЯ

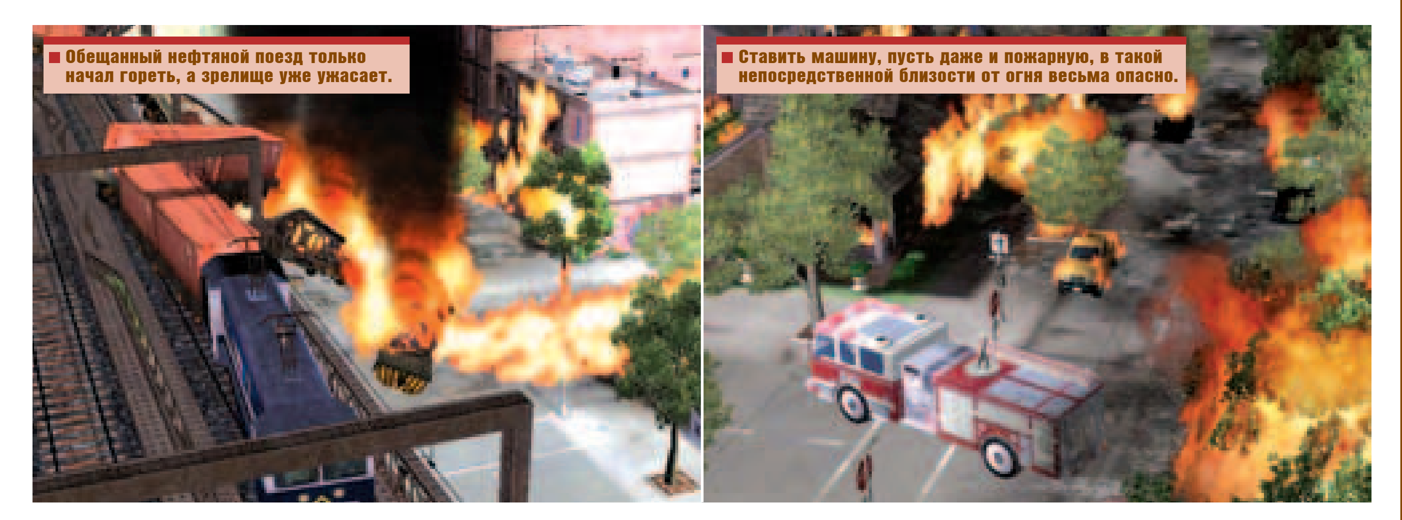


Несмотря на то, что игра разрабатывается французами, действие в ней будет происходить в США. Люди, знакомые с нравами, повадками и городскими достопримечательностями городов США, утверждают, что узнают на скриншотах Сан-Франциско.

ЖИВЫЕ ПОЖАРНЫЕ

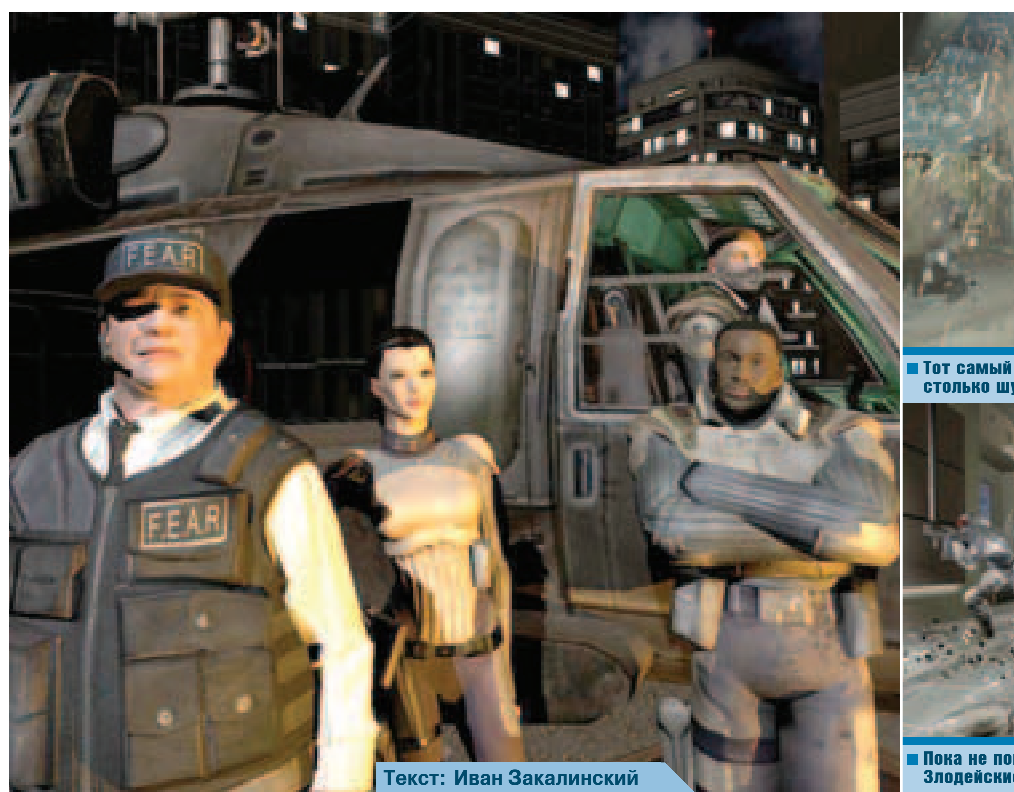


Поскольку авторам игры никогда не доводилось присутствовать на тушении масштабных пожаров, и с процессом они незнакомы, в качестве консультантов были приглашены настоящии французские пожарные и даже (ты не поверишь!) капитан пожарной команды с двадцатилетним стажем. Кроме того, в процессе создания игры используется реальная статистика по пожарам прошлых лет, информация из учебников по пожаротушению, а также прочие премудрости, которые необходимо знать любому уважающему себя огнеборцу. В общем, за сложность и интересность игрового процесса беспокоиться не приходится – работают профессионалы.



Обещанный нефтяной поезд только начал гореть, а зрелище уже ужасает.

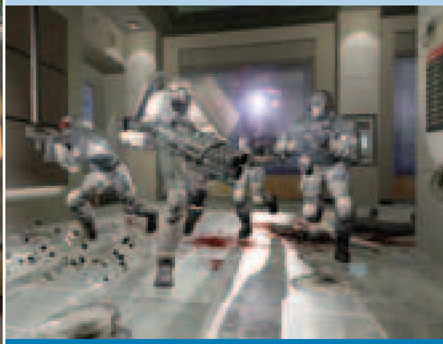
Ставить машину, пусть даже и пожарную, в такой непосредственной близости от огня весьма опасно.



Текст: Иван Закалинский



Тот самый Первый Скриншот, наделавший столько шума.



Пока не понятно, хорошие это парни или плохие. Злодейские рожи скрыты противогазами.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
РАЗРАБОТЧИК	Monolith
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	2005 год

F.E.A.R.

З.А.Ш.И.Б.И.С.Ь.

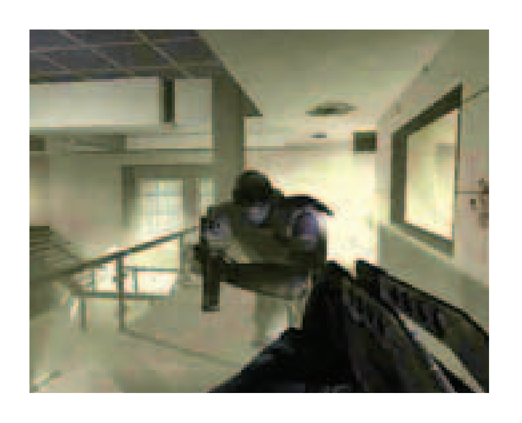
Когда легендарная Monolith выпустила в интернет первый скриншот из своего тогда еще не объявленного проекта, по Сети стали ходить самые невероятные догадки. Может быть, это новая игра из звездной серии шпионских шутеров *No One Lives Forever*? Или сиквел к одной из первых трехмерных игр компании *Shogo: Mobile Armor Division*? Если ты думаешь, что официальный пресс-релиз привнес в ситуацию ясности, ты ошибаешься. Из него мы узнали только то, что игра является гибридом таких известных фильмов, как «Матрица» и «Звонок». Лишь E3 немного прояснила ситуацию. Именно там была показана демонстрационная версия будущего проекта, который, попомни мои слова, ты будешь ждать, затаив дыхание.

Стандартная ситуация – некая хорошо подготовленная и вооруженная группа террористов захватывает здание вместе с заложниками. Странность номер один – никаких требований они после этого не выдвинули. Встревоженное правительство посылает туда отряд Дельта, чтобы, так сказать, разобраться. Странность номер два – спустя совсем небольшое количество времени от отряда не остается вообще ничего. И вот тогда в дело пускают главный козырь по борьбе со Всякой Странной Фигней – спец подразделение ***F.E.A.R.***, состоящее из напичканных высокотехнологичной электроникой (дело происходит в будущем) бойцов, способных спать на снегу, забивать головой гвозди и регулярно питаться в Макдональдсе *[автор явно никогда не работал в здании без столовой, но рядом с Макдональдсом – прим. ред.]*. Правда, в демо-версии, которую показывали на E3, нам продемонстрировали только одного его представителя, но не подумай, что трупов от этого стало меньше, о нет!

Определенно, атмосфера нового творения Monolith будет отличаться от предыдущих проектов серии

С.Т.Р.Е.М.

Главный герой – настоящий рубака, способный максимально эффективно обращаться с любым видом оружия (в демо-версии были дробовик и автомат, в будущем обещается еще куча стволов, один из которых будет в прямом смысле испепелять врагов), сражаться в ближнем бою и использовать нечеловеческие способности. Касательно ближнего боя: оказавшись рядом с противником, мы можем набить ему морду ногами, руками и





всяческими комбинациями ударов. Это, конечно, неплохо, но кому надо, рискуя полосками брони и здоровья, подбираться к врагу вплотную, если можно просто запустить в него ракетой? Посмотрим, как ответят на этот вопрос разработчики.

А теперь о нечеловеческих способностях. Во-первых, это стандартное замедление времени, типа bullet-time из ***Max Payne***. Пока что неизвестно, будут ли какие-нибудь ограничения на его использование и насколько это замедление будет отличаться от подобного в том же ***Painkiller*** или ***Bloodrayne***. А вот вторая способность гораздо вкуснее, хотя непосредственно на игровой процесс она особо не влияет (по крайней мере, судя по тому, что нам показали на E3). Наш супер-главный герой может узнавать историю отдельных предметов и даже целых помещений буквально на ощупь. Объясняю на примере. Заходя в очередную комнату, наш протеже удивленно присвистывает вместе с нами – все стены, потолок и пол забрызганы кровью и завалены оторванными конечностями. Желая узнать, кто это разлил столько кетчупа и разбросал кусочки манекенов, мы опрометчиво дотрагиваемся до стены и...

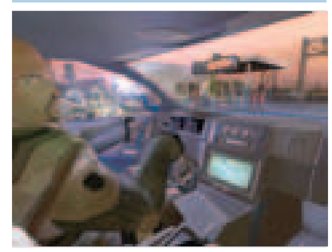
...И нам во всех деталях показывают, каким образом погиб владелец той или иной конечности. Впечатляет?

С.У.П.Е.Р.

И еще одна новость – компания отказалась от использования движка Lithtech, на различных модификациях которого были созданы все ее предыдущие проекты. На этот раз в качестве основы будет использоваться супер-современный монстр, поддерживающий все наиболее крутые спецэффекты и выдающий неслабое количество полигонов в кадре. Да что я тебе рассказываю – ты наверняка уже обратил внимание на скриншоты. Добавим сюда качественную физику от Havok вместе с грамотной работой художников – и получаем потрясающее качество картинки. Кстати о спецэффектах – пока что они вызывают самые радужные впечатления.

Ну что же, определенно, мы получили еще один проект, ради которого стоит дожить до 2005 года. У него есть все: звездная команда разработчиков, великолепная графика и заманчивая концепция. А, учитывая сколько времени осталось в запасе у Monolith, можно быть уверенными – это будет хит.

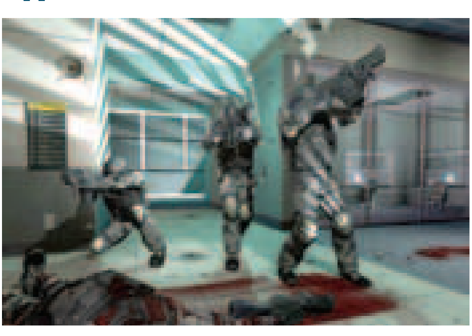
НЕ НЕБОСКРЕБОМ ЕДИНЫМ



Судя по трейлеру из игры, ее действие не ограничится заляпанными кровью стенами захваченного террористами здания – нас ждет как минимум одна погоня по местному городу вместе с вертолетом, мотоциклистами и сумасшедшими трюками.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИДИОТ

Пока что особых чудес искусственный интеллект игры не творит, но, судя по тому, что разработчики обещают продвинутую систему командного взаимодействия, на высоких уровнях сложности стоит ожидать серьезное сопротивление от кремниевых мозгов. Из демки уже ясно, что враги не торопятся лезть под наши пули, прячась за различными выступами уровня и иногда даже (видимо, повинуясь всемогущей воле скриптов) переворачивают предметы мебели, чтобы найти за ними укрытие.





Местный сисадмин. Не иначе как в игре будут NPC.





Ночной мегаполис традиционно обрамлен голубоватой дымкой.

Вид этого серьезного парня недвусмысленно намекает: связываться с ним не стоит.

Текст: Николай Корж

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Пока не определен
РАЗРАБОТЧИК	Asylum Entertainment London
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.asylum-entertainment.com/kidninja.html
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2004 года



KID NINJA: SPIRIT OF THE DRAGON

ЧУДО-ТРАНСФОРМЕР

Детские игры – это очень специфический рынок, на котором в самых невероятных случаях и ситуациях очень легко как добиться славы, так и оказаться у разбитого корыта. Многомиллионный проект может остаться пылиться на полке, а менее амбициозная, но хорошо разрекламированная игрушка может оказаться в руках довольного ребенка. Наиболее удачным ходом считается создание проекта, который будет интересен старшему и младшему поколению, вместе и порознь. Больше всего таких игр можно найти на консолях, но иногда случаются исключения...

Kid Ninja – это большой брэнд, который делает себя имя на телевидении, в музыке, книгах и индустрии игрушек. Одноименную мультиплатформенную игру разрабатывает **Asylum Entertainment London**, которая планирует выпустить этот проект уже в третьем квартале сего года. Анонс игры был сделан еще в далеком 2002-ом году, но с того времени никаких громких заявлений и подробностей о проекте не выплывало. Рассматривая типичный консольный экшен, довольно сложно уйти от сравнений с другими приставочными играми этого жанра. В первую очередь под определение «похожий» для Kid Ninja подходит проект ***I-Ninja***, не так давно выпущенный компанией **Namco**, далее можно расположить ***Ninja Gaiden*** и ***Kunoichi***. Так или иначе, все эти игры рассчитаны в первую очередь на детскую аудиторию, обладают специфической графикой, а персонажи обязательно знакомы с искусством ниндзя. Что касается Kid Ninja, то команда, занимающаяся брэндом, желает сделать его как можно более узнаваемым и популярным. Амбиции их довольно велики, особенно если принять во внимание тот факт, что известность Kid Ninja по условленому плану должна быть больше, чем у проекта ***Mario Sunshine***.

Игра позиционируется как самый обычный платформер с некоторыми оригинальными решениями, в первую очередь ориентированный на детскую аудиторию. Разработчики обещают включить в игру множество забавных и

Основная особенность игры заключается в возможности главного героя превращаться в зверей



смешных моментов, а нам хочется верить, что они придутся по душе не только «детям до 8-ми», но и более старшей аудитории.

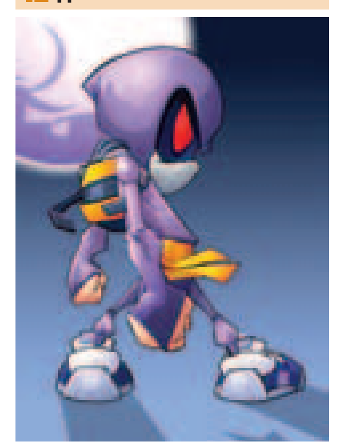
СПАСИТЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Смышленому парню Джету Ву уготовлена особая судьба – бороться со злом с помощью знаний древнейшего боевого искусства Нинджитсу. Днем Джет самый обычный двенадцатилетний мальчишка, но каждую ночь, когда город покрывается сумерками, он превращается в могущественного Kid Ninja и тихонечко пробирается на улицу через окно спальни. Джет борется со злом в обличии духов Неистового Дракона, всеми силами стараясь спасти наш мир. В полуночных бдениях Джету будет помогать его любимый плюшевый медведь, также обладающий некими волшебными знаниями.
Основная особенность игры заключается в возможности главного героя превращаться в зверей. Джет сможет превратиться в бабочку, богомола, тигра и даже свирепую гориллу. Последнее создание обещает быть настолько большим и свирепым, что перед ним не устоять ничему, кроме небоскребов. А в обличии богомола наш ниндзя сможет разрывать врагов на маленькие кусочки, тем самым приводя окружающих в неистовый трепет. Таким образом, разработчики надеются, что возможность Джета принимать различные обличия положительным образом скажется на игровом процессе и выделит игру из похожих проектов. В целом разработчики готовят нам большое разнообразие врагов, желающих вкатать нашего героя поглубже в асфальт и продолжить завоевание мира. Кроме многократных превращений, Джет владеет огромным перечнем эффектных ударов, что должно прийтись по душе юной аудитории. Постоянные перевоплощения, толпы врагов и стильные движения своей динамикой обещают держать в постоянном напряжении от уровня к уровню.

МАЛЕНЬКИЙ ГЕРОЙ

Визуально Kid Ninja выглядит довольно скромно и непритязательно – следствие выхода игры сразу на всех главенствующих платформах. Но, чтобы не расстраивать ожидание, нам обещан интереснейший и разнообразный игровой процесс в паре с оригинальными персонажами и запоминающимся окружением.
Kid Ninja – консольный проект, успех которого на PC зависит только от оригинальности и нетипичности концепта.

ДЖЕТ ВУ



Где вы видели болтливого, веселого, да еще и совсем маленького ниндзю? Делать проект чересчур мрачным не было смысла, создать исключительно детскую игрушку – тоже мало толку. Тогда разработчики взяли маленького героя, научили его необычным превращениям, одарили милым мишкой и выпустили на улицы темного города. Концепция действительно оказалась удачной и запоминающейся.

ASYLUM

Asylum Entertainment была сформирована в 1998. Первый состав команды насчитывал всего лишь четырех энтузиастов, питающих большую страсть к играм и индустрии. За все время существования студии разработчики успели поработать над большим количеством как оригинальных игр, так и проектов по лицензии. В прошлом году компания выпустила весьма посредственный ужастик *Curse: The Eye of Isis*. А в 2003-ем году количество служащих в компании Asylum Entertainment насчитывало семьдесят человек.





Похоже, наш борец с несправедливостью прекрасно умеет летать.



YOU ARE EMPTY

КОШМАР ИЛЬИЧА

Беседовал: Иван "Nemezido" Гусев

***You Are Empty* – один из самых интересных и небанальных шутеров 2004 года. Такое могло бы присниться дедушке Ленину после плотного ужина: конец 1950-х годов, советские ученые проводят эксперимент по созданию сверхлюдей, полноценных строителей светлого будущего. Ситуация неожиданно выходит из-под контроля и большая часть жителей огромного города бесследно исчезает, а те, кто выжил, превращаются в опасных мутантов...**

В 2003 году на **Конференции Разработчиков Игр** You Are Empty удостоилась почетного титула «Лучшая игра без издателя». И почти сразу же обрела его в лице **«1С»**. Однако в **Digital Spray Studios** по-прежнему считают, что главное – вовсе не финансовая поддержка солидной компании, а «энтузиазм, креативность и умение сопоставить желание с возможностями».

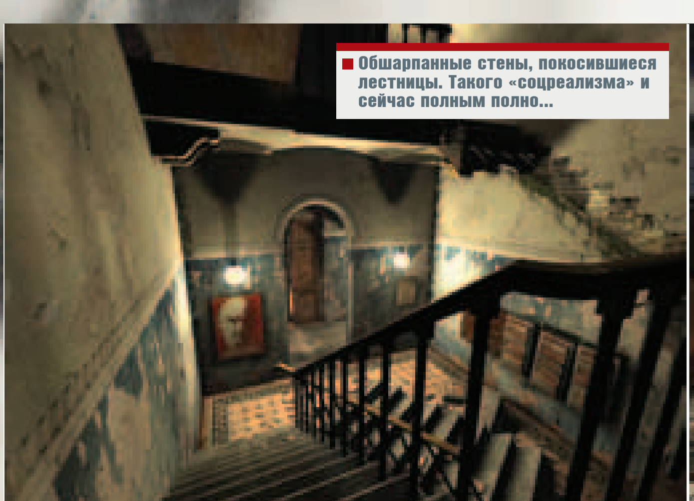
СТАЛИНСКИЙ КЛАССИЦИЗМ

PC ИГРЫ: Если честно, есть впечатление, что игры, подобные You Are Empty, придумываются во время посиделок хорошей компании, под пивко.

Digital Spray Studios (далее DSS): Когда родилась идея – сказать невозможно. Она пришла внезапно, никакие посиделки под пиво тут не помогли бы. Смысл проекта в том, чтобы показать советскую реальность такой, какой она могла бы быть, если бы удалось воплотить в жизнь всевозможные утопические идеи руководящей верхушки. Название You Are Empty отражает суть игрового мира – пустая, извращенная реальность. За внушительным фасадом тоталитарной системы на самом деле скрывается полная пустота, в которой человека как личности не существует. Название определенным образом относится и к биографии главного героя. Но как именно – игрок узнает по мере прохождения.

PC ИГРЫ: Насколько важную роль в You Are Empty играет сюжет? Стоит ли ждать от него неожиданных поворотов, интриг, или же он прям, прост и функционален как карандаш?

DSS: Сюжет играет ведущую роль. Игроку в самом начале известны только общие детали происходящего. А чем дальше он продвигается, тем больше ему становится понятно о самом эксперименте, его подготовке и проведении, открываются личности, стоящие за происходящим. Развитие сюжета в целом линейно, но у игрока есть возможность повлиять на концовку игры. Однозначно плохой или хорошей концовки не бу-



Обшарпанные стены, покосившиеся лестницы. Такого «соцреализма» и сейчас полным полно...



Светотени впечатляют. Вот он какой – реальный просчет освещения.

дет. Каждый выбор, как и в реальной жизни, имеет свои плюсы и минусы.

PC ИГРЫ: Вы обещаете игрокам «погружение в атмосферу советского тоталитаризма». Но ведь ваш проект – альтернативная история. И город советский у вас вроде как вымер. Тоталитаризм выражается исключительно в агитационных плакатах и моделях монстров?

DSS: Под атмосферой советского тоталитаризма подразумевается игровая реальность как таковая – все, что игрок видит и слышит вокруг себя, все что вокруг него происходит. Это и типичная для того времени (1950-1960-е годы) архитектура (сталинский классицизм), характерные элементы окружения, транспорт (автомобили, дирижабли), агитация (плакаты, транспаранты, агитационные речевки, несущиеся из громкоговорителей) и так далее. Мы хотим отметить, что игра вовсе не является бессмысленным стебом. Мы используем советский антураж, да. Но мы уважительно относимся к прошлому. Можно бесконечно долго спорить о достоинствах и недостатках советской системы, но, несмотря ни на что, – это наша история.

А ЗОМБИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ

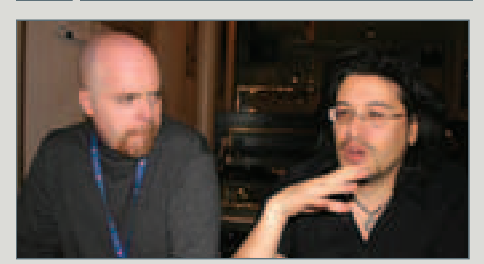
PC ИГРЫ: Созданные вами монстры просто восхитительны. Сталевары, крестьяне, деды в ватниках... Что вдохновляло художников при разработке монстров? Фильмы? Комиксы? Воспоминания о первой учительнице?

DSS: При создании монстров вдохновлялись реалиями того времени. Было интересно рядового мирного обывателя (рабочего, колхозника) изменить и превратить в необычного противника. Кроме того, конечно, нельзя было не использовать некоторые «классические» образы. Например, красноармейца или милиционера. У каждого монстра будет свой собственный стиль поведения, который соответствует художественному образу. К примеру, довольно глупая Курица просто бежит к игроку, стараясь заклевать. Красноармеец-зомби медлителен, но очень метко стреляет из винтовки. Дед-сторож с берданкой – суетливый, нервный, ма-

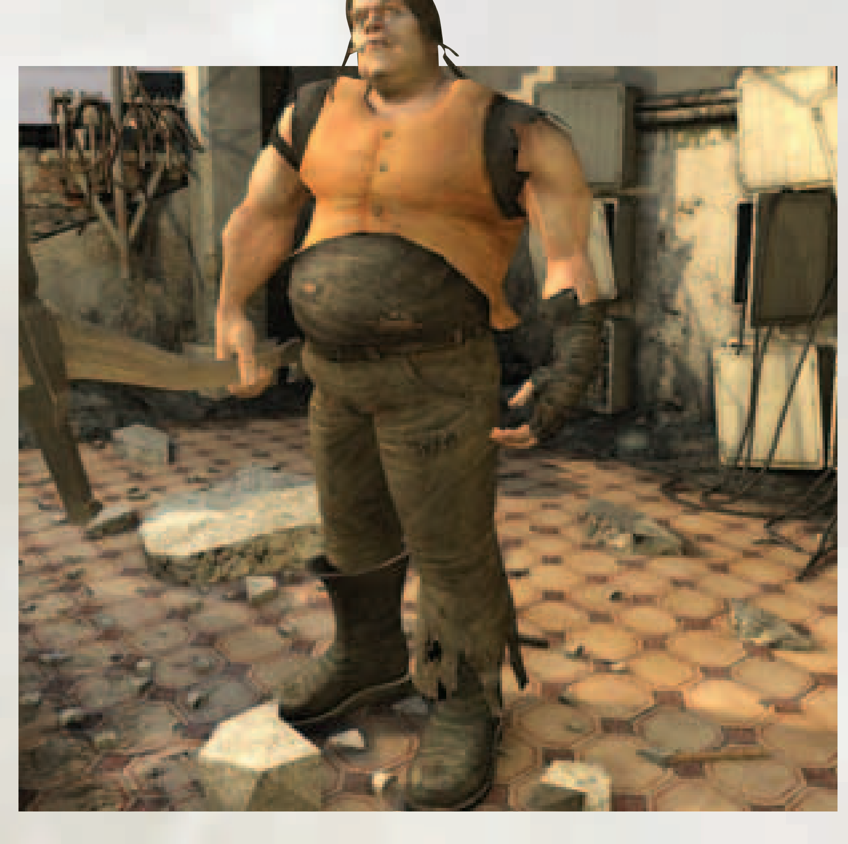

На заводе пусто. Все рабочие ушли на курсы переподготовки... в зомби.


Город-сказка, город-мечта, попадая в его сети, пропадаешь навсегда.

КОГДА ХВАЛИТ ИКОНА



На КРИ-2004 легендарные **Джон Ромеро** (John Romero) и **Том Холл** (Tom Hall) крайне лестно отозвались об ***You Are Empty***. Вот, к примеру, что сказал Ромеро: «Она русская, и это сразу видно!!! Разработчики из России должны понять, что американцам и вообще любым зарубежным игрокам неинтересно играть в русские фэнтези-стратегии и симуляторы спецназа. Этого добра хватает там и без вас. Людям гораздо больше интересны игры о самой стране так как они больше 75 лет не знали, что такое Россия». Сами сотрудники **Digital Spray Studios** скромно рассматривают носки своих ботинок и бормочут: «Конечно, приятно получить лестные отзывы от настоящих икон геймдева. Но мы помним, что впереди еще немало сложной работы для завершения игры, так что главное – не зазнаваться преждевременно».



шет рукой, что-то кричит, а вот стреляет хоть мощно, но не очень метко.

PC ИГРЫ: Откуда у главного героя взялись сверхспособности? В чем они проявляются?
DSS: Главный герой получает сверхспособности так же, как и его противники. Временное воздействие поля может некоторым образом изменить его физическую и психическую сущность. Подробностей пока не сообщаем – надо же сохранить хоть какие-то секреты.

PC ИГРЫ: Сколько слез вы пролили, создавая движок DS2-Engine, как доводили его до ума и почему сейчас гордитесь им? На форуме игры отклики о графике You Are Empty очень... э-э-э... неоднозначные.
DSS: Главное достоинство нашей технологии – полноценное использование ресурсов видеокарты, а не мощностей процессора. Таким образом, можно увеличить возможности движка и детализацию картинки. Именно поэтому DS2 Engine использовала **nVidia** для московской презентации **NV40**. Движок создавался с расчетом на использование графических карт последнего поколения и поддерживает все современные «фичи» вроде бамп-мэппинга, реального просчета освещения, использования фильтров изображения и сложных пост-эффектов, расчета физики.
Стоит отметить, что движок еще находится в процессе разработки, поэтому окончательное мнение о графике, основываясь на текущих скриншотах, делать неверно.

ВСЕМ РЕБЯТАМ ПРИМЕР

PC ИГРЫ: Плох современный шутер с небогатым арсеналом и без транспортных средств. Чем можете похвастаться вы? Если с реальным оружием все более-менее понятно («Маузер», ППШ, «Максим»), то об экспериментальном оружии практически ничего не известно. Что предложите «гонщикам»?
DSS: Футуристическое оружие в You Are Empty присутствует. Скажем, пушка, стреляющая электрическими разрядами и способная генерировать шаровые молнии. Или экспериментальный образец лучевого оружия, который игрок собирает по отдельным частям на протяжении всей игры.
Конечно же, геймер время от времени



Здесь, очевидно, пошалила баба Клава, местная Годзилла.



Прокатиться на первой попавшейся машине, к сожалению, не получится.



ШУТЕР БЕЗ МУЛЬТИПЛЕЕРА



Странное дело – по последним данным разведки, в *You Are Empty* не будет мультиплеера. Как же так?! Монстры, созданные **Digital Spray Studios**, идеально подходят для сетевой развлекухи. «Окончательно от создания мультиплеера пока не отказались» – успокоили нас. «Просто, в данный момент работа сосредоточена именно на однопользовательской части, и мы не хотим делать несбалансированный мультиплеер-довесок просто ради отчетности».
Вполне вероятно, мультиплеер встроят в последний момент или после релиза, в виде патча или аддона. В Digital Spray Studios не скрывают, что не желают расставаться с миром You Are Empty: «В процессе разработки появляется масса задумок, идей, которые приходится откладывать «на потом» по причине нехватки времени на их реализацию. Так что материал для аддона появляется как бы сам собой».

будет использовать транспортные средства (небольшой катер; тяжелую грузовую платформу на магнитной подушке; электровоз). Вставлять технику в игру нетрудно – физические модели, используемые для ее расчета, достаточно универсальны.

PC ИГРЫ: Реализм в вашей игре, очевидно, значения не имеет. Хватает соцреализма. И все-таки, насколько аркадным будет ваш шутер? Как обстоят дела с моделью повреждений?
DSS: В игре используется физической движок собственной разработки, поведение объектов вполне реально (учитывается и их масса, и сила трения). Для персонажей применяются рег-доллы. Для особо кровожадных отметим, что конечности могут быть отстрелены или оторваны взрывом или выстрелом.

PC ИГРЫ: Игра без настроения – ничто. Получилось ли смикшировать атмосферу СССР и шутера, близкого по духу к survival horror?
DSS: Атмосфера не создается сама по себе, она является следствием множества факторов: общего антуража, предметов обстановки, персонажей и их поведения, звуков, музыки. Мы внимательно относимся к балансу «атмосферных составляющих». Получилось или нет – будут судить игроки. Хватает в You Are Empty и мрачной иронии. Например, персонаж «Пионер» – старенький ссохшийся дедушка с распухшим животом, одетый в костюм пионера (рубашка, шортики, пионерка, галстук). Чем не образец черного юмора?



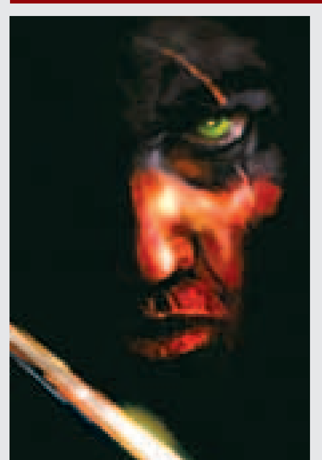


На скамеечке слева любил отдыхать дворник. Ныне он сошел с ума.



Немного неожиданная встреча.

ИГРЫ МЕСЯЦА



THIEF: DEADLY SHADOWS

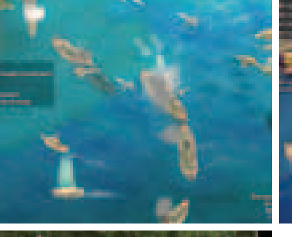
Редко бывает так, чтобы третья часть игры вдруг заиграла новыми красками и заставила прослезиться и заплакать от умиления даже самых закоренелых фанатов оригинала. ***Deadly Shadows*** – именно такой случай. Несмотря на то, что игровая серия сменила разработчиков и движок, третья часть Thief вышла на редкость удачной. Отличная графика, интересный и сбалансированный геймплей, традиционно пугающий по высшему разряду звук – все это Thief: Deadly Shadows.

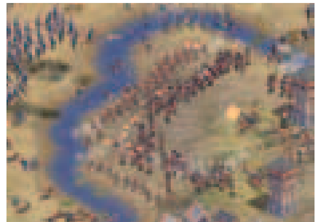
THE SUFFERING

The Suffering знает как пугать, и умеет это делать по первому классу. Возможно, это и не лучшая игра в жанре, но все в ней выполнено на таком уровне, что не заметить ее просто невозможно. Вдвойне приятно появление survival-шутера такого класса на PC, поскольку обычно подобные игры – исключительно удел консолей.



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.

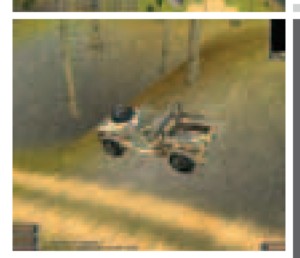







РЕЦЕНЗИИ



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5



Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

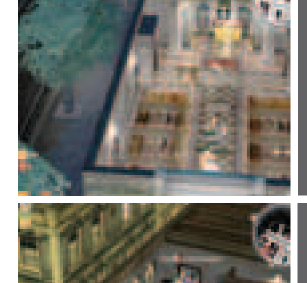
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

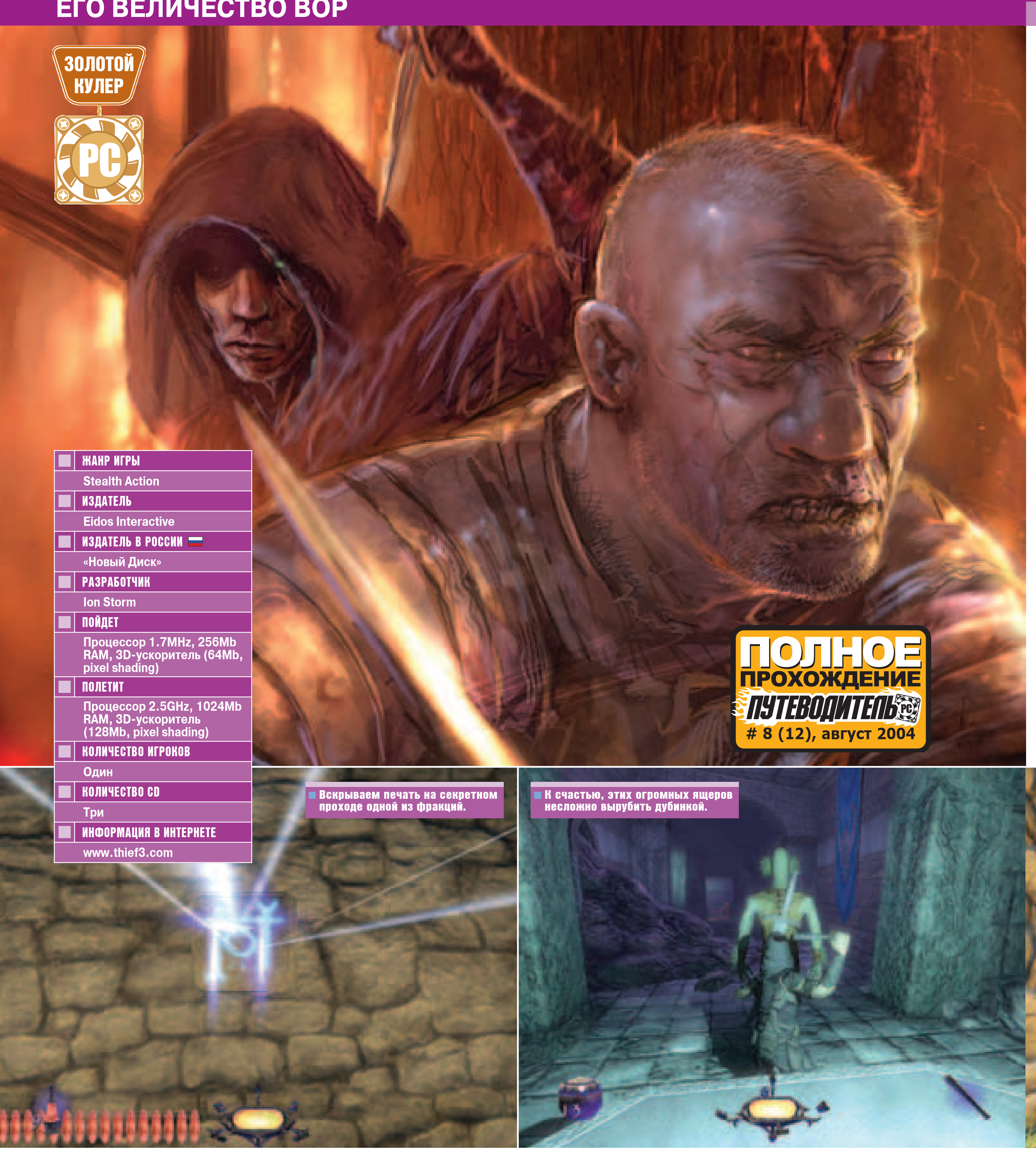
Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

THIEF: DEADLY SHADOWS

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ВОР



ЖАНР ИГРЫ	Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК	Ion Storm
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thief3.com

Вскрываем печать на секретном проходе одной из фракций.

К счастью, этих огромных ящеров несложно вырубить дубинкой.



О КОМПАНИИ

■ Компания ION Storm была основана выходцами из id Software, ведущее место среди которых занимал Джон Ромеро (John Romero). Однако после полного провала своего первого проекта *Daikatana* Ромеро ушел в тень, что не помешало компании выпустить в последующем такие достойные проекты, как *Deus Ex* и *Anachronox*.

Текст: Иван Закалинский

Все это время он тихо обитал в тени, не торопясь появиться перед жаждущими глазами тех, кто столько лет, затаив дыхание, ждал его появления, ловил каждый шорох, каждый намек на движение во тьме, из которой должен был выйти сиквел к отцу всех игр жанра Stealth Action. И вот настал благословенный час: не торопясь, с достойной своего положения гордостью на свет появился *Thief 3*, он же *Thief: Deadly Shadows*. И досталось нам за терпение и веру в то, что это будет хит.

После того, как создатель оригинальной ***Thief: The Dark Project***, славная компания **Looking Glass** распалась, большая часть поклонников игры уже не надеялась снова попасть в темный, опасный, но божественно притягивающий мир, в котором главный герой – вор. Когда через несколько месяцев **Eidos**, под крылом которой издавались все предыдущие проекты серии, заявила о начале компанией **ION Storm**, в те времена навеки прославившей себя ***Deus Ex***, работы над долгожданной третьей частью сериала, мы заволновались. С одной стороны – новый разработчик уже показал всему миру, что он может делать потрясающие игры, с другой – разве возможно полностью передать атмосферу, игровой процесс и незабываемый дух серии Thief кому-нибудь, кроме команды волшебников из Looking Glass? Четыре года волнений, которые не могли развеять ни впечатляющие скриншоты на движке нового *Unreal*, ни заманчивая информация, которую потихоньку выпускали в эфир разработчики. Пик беспокойства наступил после выхода в света сырой и жутко тесной ***Deus Ex 2***. И вот – первые мгновения игры.

ОН? НЕ ОН?

Он. Почти на сто процентов. Старый-добрый Thief, так мало изменившийся за прошедшие годы. Плачьте от радости, поклонники сериала, бегите в магазины и сметайте с полок коробки с игрой, ибо ION Storm умудрилась оставить все (ну или почти все) удачные стороны оригинальных проектов и добавить к ним симпатичные моменты лично от себя. Да, у Deadly Shadows есть огрехи. Но поверь, будь ты закоренелым фанатом жанра или человеком, первый раз отложившим в сторону базуку, скипетр стратега или штурвал самолета, ты все равно не будешь обращать на них внимание. Потому что игра напрочь лишит тебя свободного времени, ощущения реальности и желания хоть на минуту оторваться от такого увлекательного воровского ремесла.

У БОГАТЫХ БРАЛА, БЕДНЫМ ДАВАЛА

Главная фишка всего сериала прямо исходит из названия: главный герой – не человек-армия, вооруженный и оборудованный по последнему слову техники. Он простой вор, зарабатывающий себе на жизнь в Городе – стилизованном под средневековье месте, в котором воедино слились паровые машины, магические заклинания и серый камень стен. Гаррет (Garret), а именно так и зовут главного героя, – на редкость харизматичная

СИМУЛЯТОР МЕДВЕЖАТНИКА



■ Занятно выполнен процесс вскрытия замков отмычками. По сути, он представляет собой своего рода мини-игру, смысл которой заключается в поиске слабых мест запорного механизма. Ничего сложного – уже через несколько замков рука набивается настолько, что угрозу представляют только замочные скважины самого высокого уровня.



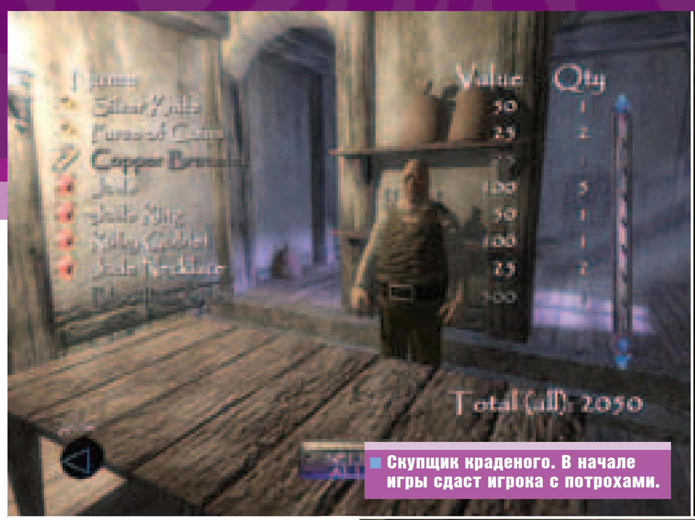
Главный герой – на редкость харизматичная личность, в меру циничная, мрачная, но где-то в глубине души все-таки добрая



■ Из-за горящего рядом факела эта статуя постоянно кажется живой.



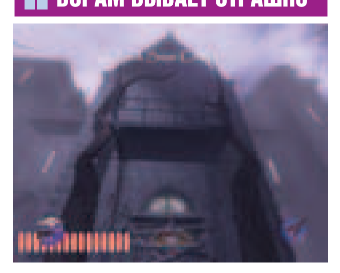
■ Наглею. Хожу, не скрываясь, за спиной очередной жертвы.



Скупщик краденого. В начале игры сдаст игрока с потрохами.


Технология в этом мире не стояла на месте.

ВОРАМ БЫВАЕТ СТРАШНО



У этой игры тоже есть свой Страшный Уровень. Действие его разворачивается в заброшенном сиротском приюте, совмещенном с сумасшедшим домом для опасных преступников. Ничего себе коктейль. Гнетущая атмосфера, отсутствие видимых врагов и жуткие звуки со всех сторон заставляли меня в первый раз за всю игру почувствовать себя не в своей тарелке. Рекомендую.



личность, в меру циничная, мрачная, но где-то в глубине души все-таки добрая. Иначе почему он уже в третий раз соглашается помочь ордену, из которого сбежал в раннем детстве, в деле спасения своего Города? Но это будет потом, а пока что наш любимый вор занимается привычным делом – грабит дома побогаче, срезает кошелки со звонкой монетой с поясов ничего не подозревающих жителей и тщательно прячется от стражей порядка – эти парни знают его в лицо и в открытой схватке имеют значительное преимущество.

Но Гаррет слишком хитер, чтобы связываться с охраной один на один. Его методы – мягкая кошачья поступь сквозь непроглядную темень за спинами ничего не подозревающих врагов и, в случае необходимости, не менее тихое выведение их из строя. Трупы прячем по углам, лужи крови аккуратно смываем стрелами с наполненными водой наконечниками, ими же гасим так неудачно освещающие коридоры факелы. Никаких следов, никто не должен знать о нашем незримом присутствии.

Кроме мини-квестов в Городе есть просто закрытые двери, приоткрытые окна и другие возможности быстро раздобыть деньги




Парень явно ходил в секцию по спортивной гимнастике.

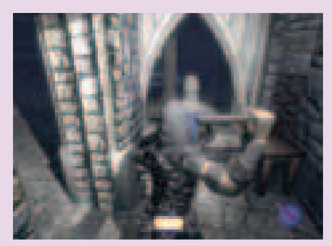
ГОРОД ВО МРАКЕ

Одно из самых ощутимых отличий от предыдущих игр серии – наличие города, свободно перемещаться по которому игрок сможет уже через пару-тройку миссий. По мере прохождения будут открываться новые районы, но для начала хватает и базовых: в каждом, помимо сюжетных миссий, нас ждут второстепенные. Мы пережидаем в тени дома, пока очередной стражник, намурлыкивая басом какую-то песенку (пройдет мимо?) – и слышим разговор. Оказывается, какой-то наглец действует от нашего имени, получая задание на кражу антикварной вещи. Тихо следуем за ним, оглушаем в нужный момент, обворовываем до нитки, забираем антикварную вещь, забираем оплату из назначенного заказчиком места, прокрадываемся к самому заказчику, утягиваем из его дома все, что плохо лежит – и, довольные собой, идем дальше. Кроме таких мини-квестов есть просто закрытые двери, приоткрытые окна и другие возможности быстро раздобыть деньги.

Но настоящими королевами игры выступают, конечно, сюжетные миссии. Над ними разработчики потрудились на славу: несмотря на то, что в каждой из них мы, по сути, занимаемся одним и тем же – (воруем), прохождение не наскучивает, из раза в раз держа в напряжении и впрыскивая адреналин. Каждый стражник, каждый драгоценный предмет, каждый замок на двери своевременно появляется на сцене, отыгрывает свою роль и уходит на задний план – заслуга как самого игрового процесса, так и создателей уровней.

ПРЕДПОЧИТАЕШЬ БЫТЬ СЗАДИ?

Одно из здешних нововведений – возможность игры с видом от третьего лица. Понимаю, что это дело вкуса, но все-таки не рекомендую его использовать. Во-первых, от этого значительно страдает атмосфера – при виде от первого лица ты будешь гораздо больше вовлечен в игровой процесс. Ну а во-вторых, режим обзора со спины героя неоправданно облегчает воровскую жизнь – за углы теперь можно заглядывать «камерой», вместо того, чтобы честно высовывать голову на секунду, рискуя ее при плохом раскладе лишиться. Разве что при подъеме по лестницам использование вида от третьего лица оправдано – больше никак наверх не заглянешь.

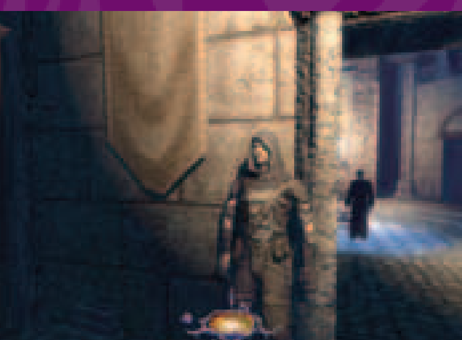




Утлая лачуга Гаррета. Зато есть где поспать.







Местный почтальон, не смотри, что каменный.



СРЕДНЕВЕКОВЫЕ ГЭДЖЕТЫ

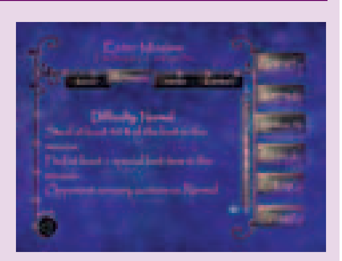
Еще одно отличие от старых игр серии – появление торговых отношений. По всем районам города раскиданы ничем не приметные двери, за которым совершаются темные делишки: скупка краденого и продажа инструментов воровского ремесла. Причем расположение таких магазинов порой заставляет побегать по всему городу, чтобы закупить необходимый комплект снаряжения. Из «несгораемых» элементов его – давно знакомая дубинка Blackjack и кинжал, в предыдущих играх бывший мечом. По хорошему счету, профессиональный вор может отделаться одной дубинкой (работать кинжалом, все-таки, грязно), но для облегчения жизни разработчики позволили нам покупать целый ряд хитроумных приспособлений. Прежде всего, это разного рода стрелы: обычные, с заостренным наконечником; «водяные», разбрызгивающие во все стороны воду при столкновении с препятствием; «моховые», разбрасывающие вокруг себя мох, по которому можно абсолютно бесшумно ступать; «шумовые», так прекрасно подходящие для отвлечения противника; «газовые», мгновенно усыпляющие врага; «огненные» – по сути, файерболлы, которыми можно стрелять из лука. Кроме того, присутствуют ослепляющие бомбы, бомбы со все тем же усыпляющим газом, мины-ловушки и даже бутылочки с машинным маслом, на котором так хорошо скользят охранники. На смену стрелам с веревкой, по которой можно было забираться в труднодоступные части уровня, пришли перчатки для лазанья по стенам. Заслуга разработчиков в том, что почти все эти «навороты» активно используются по ходу игры.

ПОДОПЫТНЫЕ ОХРАННИКИ

Не забудем про тех, на ком мы всю эту воровскую радость будем использовать – про охранников, наемных убийц, зомби и каменных големов (будут и такие, если доживешь). Разработчики щедро наделили этих ребят моделями поведения: при виде луж крови и мертвых собратьев по оружию они, если бу-

СЛОЖНА ЛИ ВОРОВСКАЯ ЖИЗНЬ?

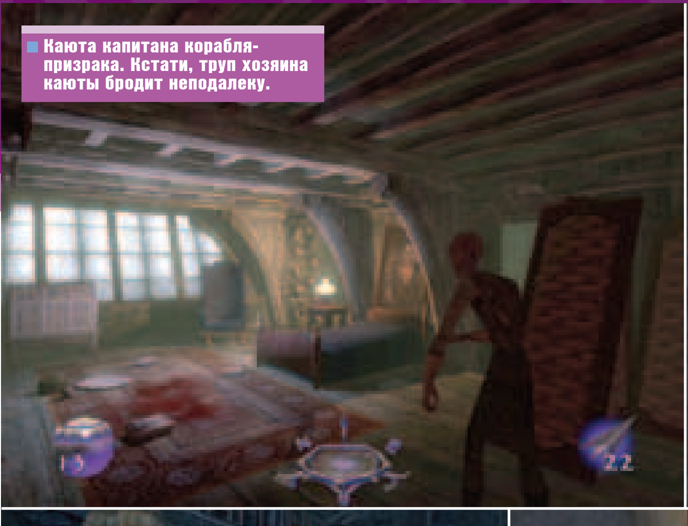
Как и в предыдущих частях, уровни сложности в *Deadly Shadows* предоставляют возможность спокойно и интересно играть как матерым ветеранам, так и зеленым новичкам воровского искусства. От того, насколько высоко ты оцениваешь свои способности, выставляя в начале каждой миссии уровень сложности, будет зависеть множество параметров: размер награбленного в денежном эквиваленте, которое надо вынести с уровня; количество «особых» (как правило, сильно дорогих) предметов, без которых придется оставить хозяев; число охранников на уровне, степень их подозрительности к шуму и размер урона, наносимого главному герою вражеским оружием.





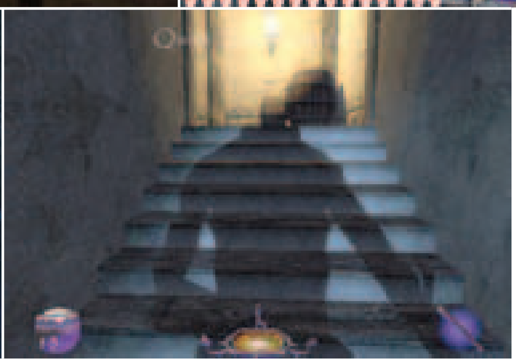





Каюта капитана корабля-призрака. Кстати, труп хозяина каюты бродит неподалеку.


Искать меня в этой тени он может до второго пришествия.





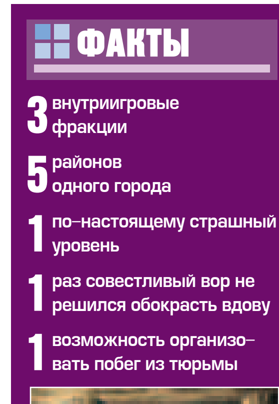
дет возможность, побегут за помощью; услышав подозрительный шорох, отправятся проверить, что же там так подозрительно шумело, но через некоторое время снова успокоятся и пойдут патрулировать вверенную им территорию дальше. Общее впечатление положительное, хотя ощущение противостояния электронным болванам, не проходит.

И ВО МРАКЕ БЫВАЕТ КРАСИВО

Движок у игры тот же, что и у ***Deus Ex 2***. Но почувствуй разницу: здесь художники действительно постарались на славу, используя все возможности модифицированного *Unreal Engine* нового поколения. Красиво слепленные модели, «объемные» текстуры – все добавляет атмосферы и радует глаз. Но больше всего внимания на себя обращает система освещения – а как иначе может быть в игре, где большую часть времени главный герой проводит в тени? Просто посмотри на скриншоты, а лучше купи игру – там есть на что взглянуть. Единственный недостаток движка – «кривая» физическая система. Да, в игре есть всем известная анимация типа Ragdoll: только она порой заставляет тела врагов выделывать такие немыслимые кульбиты, что ни о какой реалистичности и речи быть не может.
Само собой, на самом высоком уровне выполнен звук – опять же, в воровском экшене без этого никуда. Прекрасно подобраны голоса для всех внутриигровых персонажей (Гаррета озвучивает тот же актер, что и в предыдущих частях, возрадуйся), недостатка в репликах не чувствуется – твердое «отлично» налицо. Музыки нет, но ее заменяют звуки ночного города – гораздо лучше для атмосферы, поверь на слово.
Но это все частности. На самом деле мы получили шедевр, в который будет интересно играть как поклонникам предыдущих частей, так и просто любителям жанра. Да и тем, кто только обратил свой взгляд на жанр экшенов от первого лица, не может не понравиться. Красивое, интересное, оригинальное развлечение далеко не на один вечер.

ФАКТЫ

- **3** внутриигровые фракции
- **5** районов одного города
- **1** по-настоящему страшный уровень
- **1** раз совестливый вор не решился обокрасть вдову
- **1** возможность организовать побег из тюрьмы

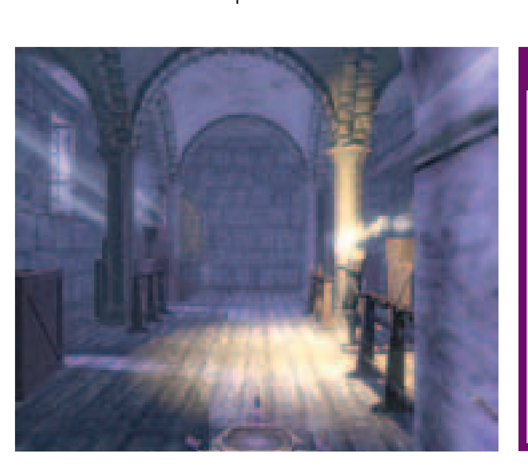


ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Все сливки предыдущих игр плюс качественная отсебятина от ION Storm.
– Под конец прохождения игровой процесс успевает чуточку наскучить.

ГРАФИКА 8.0
+ Мастерская игра света и тени, «объемные» текстуры, видные спецэффекты.
– Проблема скорее движка, чем графики: кривая физика «тряпичных кукол».

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Все, начиная от персонажей и заканчивая объектами, озвучено на пятерку.
– Все-таки музыкального сопровождения кому-нибудь может не хватать.

ДИЗАЙН 10.0
+ Великолепная работа художников, сценаристов и, конечно, дизайнеров.
– Ни одной дырки в цельной мозаике игрового мира отыскать не удалось.

УДОБСТВО 9.0
+ Все удобно, просто в освоении, максимально функционально и красиво.
– На карте видно только набросок уровня. Кому-то может быть неудобно.

ИТОГО
Перерожденный отец жанра. Пропустить мимо себя нельзя ни в коем случае.



9.0

THE SUFFERING

ОСТРОВ ПО ИМЕНИ БОЛЬ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ЖАНР ИГРЫ	Survival Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Midway/Encore Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК	Surreal Software
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1500MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	thesuffering.midway.com

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
8 (12), август 2004



Тот самый расстрельный монстр – Marksman. Глаза, что характерно, завязаны.

Наша «звериная» инкарнация – все твари трепещут и прячутся по углам.

SURREAL SOFTWARE

О КОМПАНИИ

■ Surreal Software – небольшая американская контора, офис которой располагается неподалеку от Сиэтла, рядом со статуей Ленина (любимая шутка Surreal). До *Suffering* Surreal занимались созданием *Drakan*, вышедшей в 1999 году, ее продолжения *The Ancients' Gates*, а также *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* по мотивам понятно чего.

Текст: Илья Зибирев

С тех пор как в середине 90-х *Resident Evil* положил начало классическо-консольной реализации Survival Horror, в жанре практически ничего не изменилось. Монстры все еще выпрыгивают из-за угла, Земля все еще в опасности, патроны и оружие так и лежат в самых странных и необъяснимых местах, а истинную подоплеку происходящего мы узнаем исключительно в самом конце.

The Suffering тоже не производит никаких революций в жанре. Эта игра не устанавливает недосягаемых ранее планок качества, графического великолепия и мастерской запутанности сюжета. У нее есть одно куда более важное достоинство: в нее страшно интересно (и просто страшно) играть.

DOWN IN IT

Знакомьтесь: Torque. Его жизнь определенно не удалась. После собственноручного убийства жены и двух детей он, как и подобает любому гражданину США, посетил с вынужденно-дружественным визитом несколько исправительных учреждений, где у него были большие неприятности с коллегами по несчастью; конечной точкой его жизни должна была стать самая страшная тюрьма США – **Abbott State Penitentiary.**

Стоит отметить, что проблемы у парня имелись не только в общественной и семейной жизни. В придачу к неспособности контролировать собственный гнев, Torque подвержен внезапным приступам амнезии. Так, например, он абсолютно не помнит, каким образом стал бездетным вдовцом.

Очевидно, что с таким красавцем просто не могло случиться запланированной судебными инстанциями смертной казни. Сразу после помещения Torque в именную одиночку в тюрьме начинается локальный Апокалипсис и светопреставление. Мельтешение конечностей, крики, резня, дергающаяся камера – и наш герой остается один на один с полностью вырезанным тюремным корпусом, угрожающими шорохами, доносящимися из вентиляционных труб, и повсеместным полумраком. Но то ли еще будет…

Следующие полчаса уходят на изучение новой старой тюрьмы. Закрытые и заблокированные намертво двери, определенно небезопасные коридоры. Игра услужливо рассказывает тебе, как собой пользоваться и как открывать двери. Torque встречает первого более-менее вменяемого и дружески настроенного персонажа, обретает жизненно необходимый в этом мире фонарик с вечно садящимися батарейками, получает в свое распоряжение пистолет и наконец-то покидает помещение тюрьмы. Нужно сказать, что тюремные корпуса здесь были самым безопасным местом…

САСПЕНС

Этим модным словом принято называть все, что заставляет твои надпочечники работать



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



■ *The Suffering* получила рейтинг «M» (Mature), что означает для взрослых. И это неудивительно. Кровища хлещет через край, норовя выплеснуться из монитора, мерзостные твари режут на части насильников и убийц, а те насильники и убийцы, которые еще живы, образно и смачно описывают свое отношение к происходящему. Ты бы хотел, чтобы твои дети играли в такое?



Ты здесь не только для того, чтобы выжить. Иди дальше, дальше будем Мы, дальше будет еще интереснее, еще страшнее

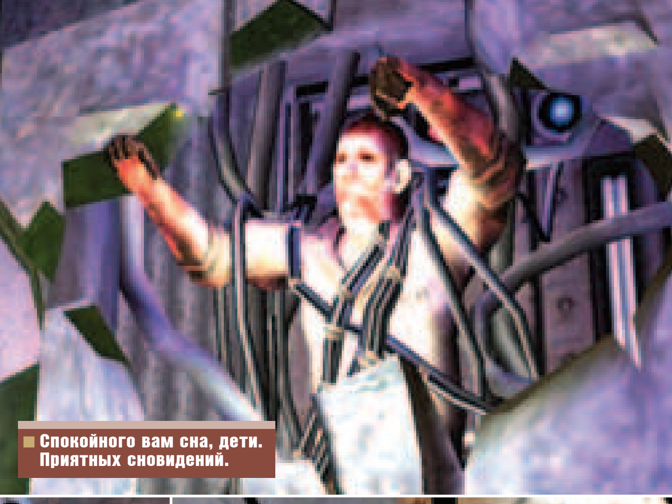


■ Ни один ужастик не обходится без свисающих с потолка цепей.



■ Некоторые места в игре выглядят очень симпатично.


Местный злой гений.

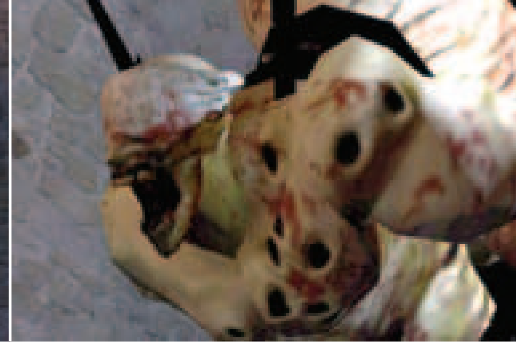

Спокойного вам сна, дети. Приятных сновидений.

СЕКУНДА ДО СМЕРТИ



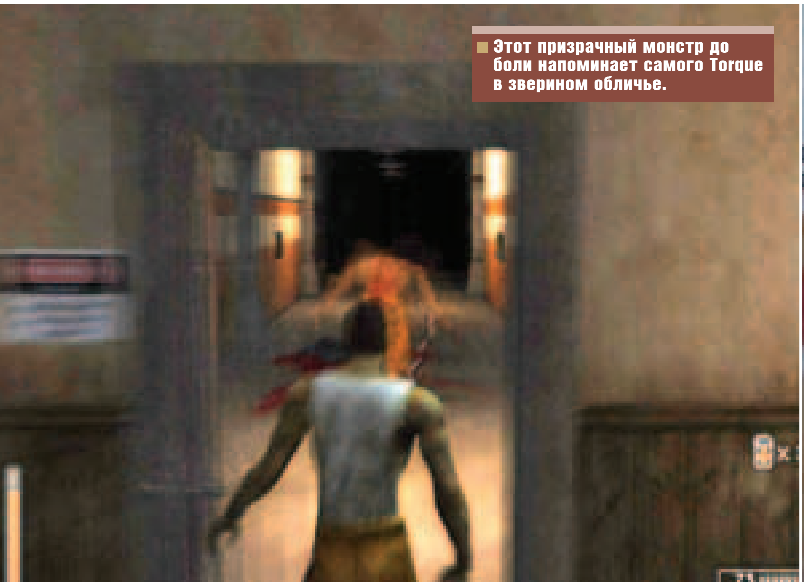
В игре предусмотрен и режим «от первого лица». Единственное его преимущество: целиться получается куда удобнее и быстрее. С другой стороны, местные твари обычно подкрадываются сзади или сверху, поэтому точностью лучше пожертвовать в пользу лучшей видимости.





на полную катушку, разгоняя адреналин по венам.
Старина Хичкок определял это понятие следующим образом: по телевизору показывают, как сидят за столом два мужика, смотрят футбол, а у них под столом – бомба. Мы на них смотрим, переживаем. Дескать, мужики, вы чего? У вас ведь бомба под ногами, а вы – футбол. Время идет, бомба тикает, а мужики все смотрят футбол, а мы все больше и больше нервничаем...
Какой может быть саспенс, когда уже в первые минуты игры здоровенные хреновины с ножами вместо рук и ног режут на части всех твоих сокамерников и охрану? Еще какой! Torque опасливо входит в комнату. Пусто. В углу – стол охраны, телефон, мониторы видеонаблюдения. Torque смотрит в монитор. На мониторе – Torque, со спины к нему приближается здоровый окровавленный детина с явно бесчеловечными намерениями. Экран гаснет, и...
Соседняя стена изрешечена пулями, а ты опасливо идешь за валерианкой, шарахаясь от каждого паркетного скрипа. И, кстати, у Torque за спиной на

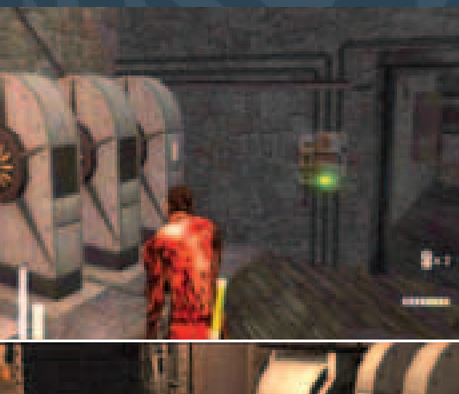
Арсенал трюков для запугивания простых смертных прост, он не менялся еще со времен первых фильмов ужасов

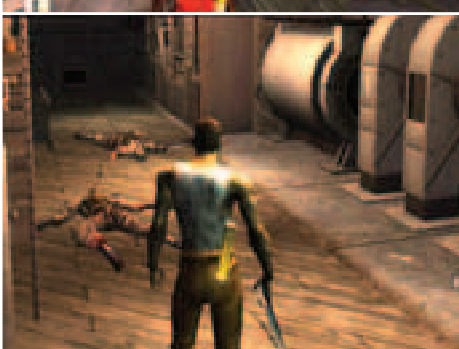

Этот призрачный монстр до боли напоминает самого Torque в зверином обличье.


Призрака этого человека можно казнить бесконечное количество раз.



■ Первая жертва Marksman-а. Ее глаза тоже завязаны – видимо, чтобы было честнее.





самом деле никого не было: The Suffering играет на наших нервах как Ингви Мальмстин на своей гитаре.

Такие радости ждут тебя за каждым углом. Появление каждой твари умело срежиссировано, камера специально выбирает такие планы, чтобы сократить твою жизнь в лучшем случае минут на десять (помни, нервные клетки не восстанавливаются; чтобы максимально продлить свою жизнь, играй только в ***The Sims*** и его адд-оны).

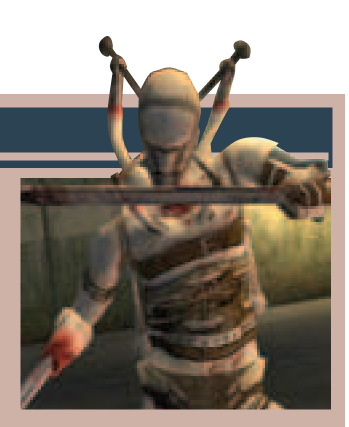
Но главную роль в укорачивании твоей жизни играют свет и звук. Со светом все предельно ясно: в катакомбах под тюремным островом по определению не может быть светло и солнечно, а батарейки в фонаре вовсе не вечны. Звук же в The Suffering используется на полную катушку: никакой музыки, только суровые, гнетущие эмбиентные шумы, давящие на мозг со всей возможной силой, и звуки. Писк крыс под ногами способен любого довести до инфаркта. А чего уж говорить о странных скрипах, шорохах и стонах неизвестного происхождения. Пятиминутное посещение некоторых комнат игры способно сделать из тебя законченного параноика.

НОВЕНЬКОЕ

Геймплей The Suffering прямой как палка. Так тебе кажется все время, пока ты вздрагиваешь, крошишь непоседливых уродов и прячешься от них по углам.

На самом же деле Surreal сделали все, чтобы игра была Правильной. Проходит пять минут, и ты понимаешь: черт, зря я это

ЗВЕРИНЕЦ



Монстры в игре в той или иной степени являются отражением разных аспектов суровой жизни на острове. Так, скажем, в наличии имеются твари, олицетворяющие три вида смертной казни, которые практиковали в тюрьме: электрический стул, газовая камера и смертельная инъекция.

Кроме того, учитывая богатую историю и культурное наследие острова, нельзя не ожидать появления на сцене множества других разнообразных и омерзительных существ. Например, во время Второй Мировой немецких пленных здесь казнили самым простым способом – расстреливали. Теперь у нас есть Marksman, тварь, буквально пропитанная духом расстрела фашистов и носящая на спине целую батарею ржавых ружей.

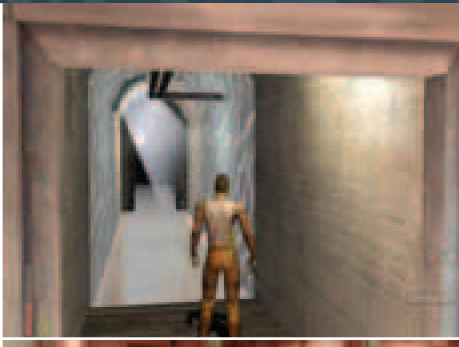


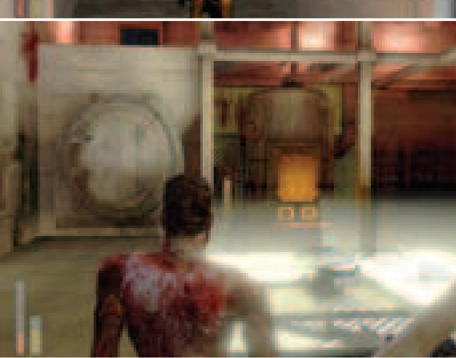
■ «Але, мама? Я сегодня приду домой чуть-чуть попозже».



■ Сортиры издревле были мерилом качества графики игры.


В этой игре все лампочки смертны.





сделал. Или наоборот: какой я молодец! Или, что еще веселее, не понимаешь, был ли ты прав до самого конца. У игры три концовки – результат анализа твоих беспредельных (а может и человеколюбивых) действий по ходу игры.

НЕМНОГО ИСТОРИИ



Остров Карнейт (Carnate) – одно из самых мрачных и неприятных мест на территории США. Начиная с 17-го века, когда первые поселенцы начали обживать остров, там творились страшные и непонятные вещи. Первая деревня, построенная на острове, опустела после таинственных событий, унесших десятки жизней. С тех пор поселиться на острове никто не отваживался.

Даже маяк, построенный в середине 19-го века, не избежал общей участи: не успевала ремонтная бригада вернуться на большую землю, как на маяке снова что-то случалось, и нужно было опять ехать и ремонтировать. В конце 19-го века на острове была построена усадьба, которая тоже быстро опустела и была превращена в психиатрическую лечебницу с дурной славой.

Намеками, выхваченными из кровавого экшена, голосами, разговаривающими у Torque в голове, нам напоминают: ты здесь не просто для того, чтобы выжить. Или дальше, дальше будем Мы, дальше будет еще интереснее, еще страшнее.

The Suffering переполнена экшеном – в этом ее отличие от коллег по жанру. Если в каком-нибудь ***Silent Hill*** каждая драка – запоминающийся момент, а с новой тварью – в особенности, то здесь патроны расходуются с промышленными скоростями (впрочем, с такими же и подбираются). Кровища заливает полы и потолки, а появление на горизонте нового урода – верный признак того, что через пять минут местность будет просто кишеть ими.

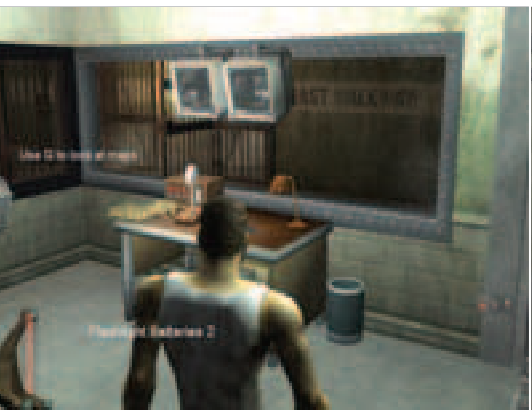
Однако все сбалансировано: наш герой умело катается по полу и отлично орудует холодным и огнестрельным оружием. А уже во второй главе мир окончательно покидает границы разумного: Torque начинает выходить из себя и обретает возможность временно превращаться в двухметровую крушащую все на своем пути тварь.

СТИЛЬ VS. ТЕХНОЛОГИЯ

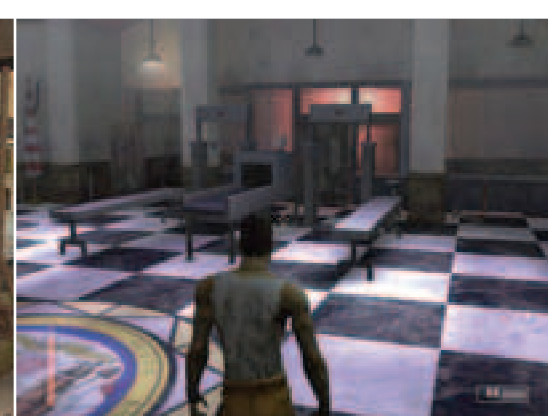
Все злодеи попадают в Ад. Некоторые – даже в два, по очереди. Первый, следуя заветам Surreal, – это тюрьма. Не знаю, насколько адской была жизнь заключенных в Abbott State Penitentiary до маленького инцидента, о котором повествует The Suffering, но сразу после него там определенно запахло жареным.

Арсенал трюков для запугивания простых смертных прост, и не менялся еще со времен первых фильмов ужасов. Побольше темноты, поменьше определенности. Бесформенные тени в темных углах, внезапность, беззащитность и страх.

Дизайнеры игры сделали все, чтобы нам было страшно. По-

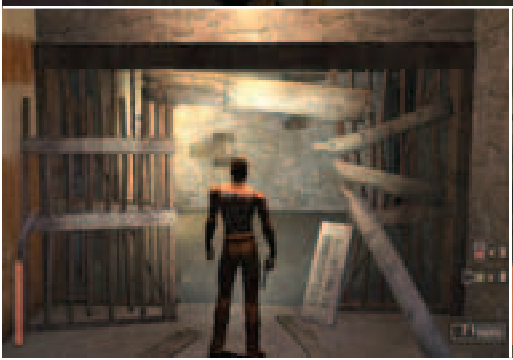







Сам того не подозревая, этот урод открыл нам путь к спасению.


Этот человек в газовой камере уже однажды умер в ней. Много лет назад.





ФАКТЫ

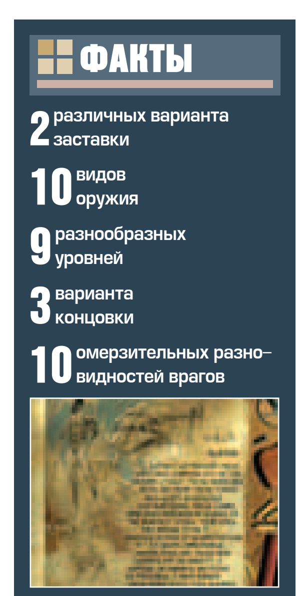
2 различных варианта заставки

10 видов оружия

9 разнообразных уровней

3 варианта концовки

10 омерзительных разновидностей врагов



лумрак не окутывает разве что горящие лампочки, которые, впрочем, очень быстро перестают быть таковыми. Поскрипывание, постанывание и пощелкивание слышится из-за каждого угла, из-за каждой двери. И, конечно, далеко не всегда там кто-то есть – это тебе не static noise из Silent Hill.

Свет выключается аккурат тогда, когда ты подходишь к его непосредственному источнику: движок The Suffering играет с тобой в свою игру, в догонялки. Но догнать здесь могут только главного героя, а свет и безопасность будут постоянно ускользать от тебя.

Посмотри на заголовок главки и смирись: технология проиграла. The Suffering не блещет ни модными нынче спецэффектами, ни многополигональными моделями. Игра света и тени находится на том уровне, на котором ее оставили год назад. Там же осталась и интерактивность. Двигаются и разрушаются только те предметы, которые разработчики сделали таковыми. Впрочем, все лампочки можно разбить: это, видимо, для того, чтобы в перестрелке можно было нечаянно сделать свою жизнь в потемках еще немного тяжелее.

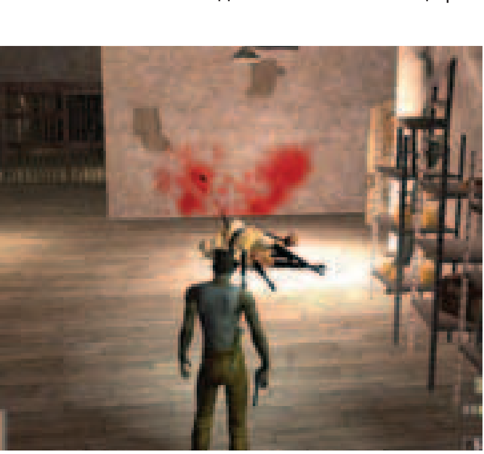
За все приходится отдуваться стилю, грамотной работе дизайнеров, художников и левел-мейкеров. Собственно, в темноте слишком сложно разглядеть, сколько полигонов в голове у той твари, которая только что воткнула нож (руку/ногу – здесь не разберешь) тебе в спину. Куда актуальнее в этом случае умение нашего героя кататься по полу и количество патронов. А когда тебя хотят напугать по-настоящему, в дело вступают Голоса и blur, который здесь реализован очень грамотно. Тут уж не до технических прелестей и прочих красот...

В The Suffering есть все, чтобы заставить тебя нервно оглядываться по сторонам по дороге к холодильнику поздним вечером. Шорохи и потрескивания? Это всего лишь соседская собака гоняет по полу соседский башмак. Не бойся, создатель нашего мира не наделен такой нездоровой фантазией, как создатели The Suffering. Именно поэтому в нее нужно поиграть.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	7.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Игра хватает тебя и не отпускает ни на минуту – разве что за валерианкой.
– Иногда обилие монстров начинает утомлять, а патроны-то – заканчиваются.

ГРАФИКА 7.0
+ Стильные интерьеры, пугающие спецэффекты и разнообразные монстры.
– Детализация могла бы быть и повыше, да и анимация не всегда на высоте.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Образцово-показательное использование звука для нагнетания атмосферы.
– Ночные бдения в обществе Suffering могут закончиться затяжной паранойей.

ДИЗАЙН 9.0
+ В игре продумана каждая мелочь, каждый шорох за углом и каждый шаг.
– Впечатлительные и щепетильные люди не перенесут знакомства с игрой.

УДОБСТВО 7.0
+ Стандартное управление не требует длительного привыкания и адаптации.
– Некоторые элементы управления могли бы быть немного удобнее.

ИТОГО
Отличный survival horror в оригинальном и качественном исполнении.



8.0

BEYOND DIVINITY

THE MORE, THE SAME



Текст: Илья Зибирев


Пяти- и шестиконечные звезды издревле привлекали не только демонов, но и гейм-дизайнеров.


Каждый второй встречный почему-то так и рвется поторговаться с нами.

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Larian Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.beyond-divinity.com

B*eyond Divinity* – *игра* необычная. Кому-то она покажется чересчур устаревшей, кому-то – чересчур аркадной, ну а кому-то – чересчур сложной. Только поклонники *Divine Divinity*, первой части игры, точно будут в восторге от продолжения. Еще бы, ведь не изменилось практически ничего. А незначительные нововведения по большей части только украсили игру.

Сюжет игры стар как мир. Главный герой – классический тошнотворно-добрый борец со злом, искореняющий все недоброе на своем нелегком пути. И надо же было такому случиться, что в один определенно неудачный день парень (а может быть и девушка, зависит от генерации персонажа) наткнулся на демона, победить которого оказалось ему не по зубам. Мало того, что наш герой получил по голове. Мало того, что его отправили в другое, малоприятное и негостеприимное измерение. Мало того, наконец, что его слава непобедимого борца со злом померкла. Ко всем этим несчастьям добавилось еще одно: злой демон жестоко подшутил над нашим светлым героем – подарил ему вечного спутника жизни, Рыцаря Смерти (Death Knight), сковав воедино их души. Если ты внимательно читал описание нашего героя, то легко можешь представить себе Рыцаря смерти: все то же самое, но наоборот. Последний подонок, в общем.

И с таким вот мерзавцем наш герой должен быть неразлучен до конца дней своих: при попытке отойти друг от друга на более-менее значительное расстояние оба неудачника начинают чувствовать себя совсем плохо, а когда умирает один, умирает и второй – вот незадача.

Таким образом, мы получаем классический сюжет: два существа постоянно ругаются, крайне недовольны друг другом, но вынуждены вместе искать способ стать свободными...

КУХНЯ

Внутреннее устройство старушки Divine Divinity подверглось небольшим изменениям. Для начала, у нас теперь не один, а целых два главных персонажа. Два главных героя – это уже партия, и управлять ей здесь ой как непросто – спасибо недружелюбному интерфейсу, который встретит тебя буквально везде. Из приятного – каждое окно с легкостью закрывается нажатием правой кнопки мыши, этой же кнопкой вызывается удобное контекстное меню для любого предмета, героя... да вообще для всего. Из неприятного – практически все остальное.

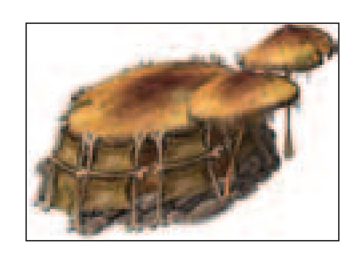
В разгар боя у героев обычно принято употреблять potions. Здесь этот процесс реализован довольно странно и непредска-

Главный герой – классический тошнотворно-добрый борец со злом, искореняющий все недоброе на своем нелегком пути



О КОМПАНИИ

■ Офис Larian Studios расположен в Бельгии. За время своего существования Larian Studios выпустила всего три игры, зато какие! *Led Wars* — сумасшедшая RTS, *Divine Divinity*, одна из лучших RPG позапрошлого года, а о *Beyond Divinity* ты читаешь сейчас.





зуемо. Конечно, изучив состояние нажатости кнопок интерфейса на экране, можно понять, какой из членов партии сейчас готовится принять на грудь синий пузырек. На практике же пузырек обычно выпивает совсем не тот, кто должен был это сделать. Ultima-подобный интерфейс чрезмерно утяжелен множеством сомнительных функций. Ну а то, что статистика персонажей открывается нажатием кнопки «inventory» (и только ей) вместе с самим inventory – это уже нечто из разряда вселенских загадок.

Из приятных мелочей – возможность поставить игру на паузу и спокойно обдумать следующий шаг. Кроме того, приятно удивляет сообразительность подопечных: если на паузе во время боя посоветовать герою сделать что-нибудь страшное (выпить potion, скастовать огнеопасное заклинание), он честно выполнит приказ, а потом вернется к обычному размахиванию оружием.

Как и в первой части, в Beyond Divinity нам предлагают на выбор три класса героев: warrior, mage и survivor. Однако выбор класса здесь практически ни на что не влияет, более того, все скиллы доступны всем классам, поэтому если надоест играть магом, то всегда есть возможность переквалифицироваться в воина или вора.

Количество характеристик персонажей несколько увеличилось, но в целом ситуация не изменилась: ничего особенно оригинального ты здесь не найдешь.

Игровой процесс выглядит традиционно. Начинается все с побега из места заточения несчастной парочки. Ну а затем – полная нелинейность происходящего. Некоторые уже даже жалуются на то, что игра, дескать, слишком нелинейна. Всем не угодишь...

СДЕЛАЙ САМ

В Beyond Divinity мы встречаем крайне необычную систему скиллов. Традиционный вы-

ФАКТЫ

1 борец за добро и справедливость

1 злой Рыцарь Смерти

3 различных класса героев

5 актов, на которые поделена игра



BATTLEFIELDS

Battlefields – еще одна новинка, с которой придется столкнуться поклонникам ***Divine Divinity***. Да и, собственно, всем любителям RPG. Battlefields – это рай для манчкинов, бесконечный источник опыта и новых шмоток, наконец, верный способ поиграть в игру внутри игры. Battlefields – это другие измерения, в которые можно попасть, найдя специальные ключи, разбросанные по игре. В каждом новом измерении есть свои подквесты, куча торговцев, и, конечно же, множество потенциальных жертв. В battlefields можно попасть в любой момент, используя соответствующий скилл. Это, к тому же, делает battlefields удобным местом для хранения вещей.





■ К сожалению, ни деревья, ни трава в игре не анимированы.

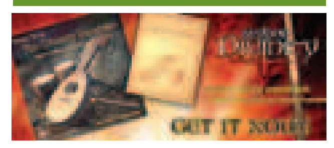






Тот, кто рисовал интерьеры, явно очень сильно любил грибочки.

BONUS PACK



Помимо стандартной коробки с игрой был выпущен специальный «комплект фаната», который содержит новеллу Райаны Прэтчетт (Rhianna Pratchett) с автографом, а также аудио-диск с ремиксами музыкальных треков из обеих частей *Divinity*, на котором специально для каждого покупателя Кирилл Покровский готов что-нибудь написать.



бор из заранее придуманных умений здесь заменен на своеобразный конструктор, позволяющий поэтапно определяться с сущностью скилла, который хочется приобрести. Есть скиллы боевые, магические, прямого и непрямого действия. Далее идет еще более мелкое ветвление, в конце приводящее тебя к чему-то вроде «скилл рубящей атаки», которому, в обмен на skill points, можно добавлять различных характеристик: точность, сила, вероятность попадания, вероятность критического удара. То же самое, но с вариациями – для магических атак. Конечно, это далеко не все, чему могут научиться твои герои.

Skillbooks – путь к знаниям. Эти замечательные книги разбросаны по всей игре и добавляют к возможным для изучения скиллам новые. Нужно сказать, что изначальное количество доступных умений крайне мало, поэтому без skillbooks обойтись нельзя никак – смотри под ноги, изучай содержимое книжных шкафов.

СТАРЬЕ

Внешний вид игры, пожалуй, вызывает больше всего вопросов. Стильная изометрия a-la ***Ultima***, невозможное количество тщательно отрисованных локаций (я знаю, что тайлы, но все равно очень красиво), трехмерные персонажи и симпатичная визуализация спеллов – это бочка меда. За ложку дегтя вполне сойдет некоторая дерганость происходящего, странная анимация, а также совершенно чудовищно выглядящие предметы, валяющиеся на земле. Я понимаю, что на дополнительную отрисовку каждого яблочка, тарелки с мясом и бутылки у **Larian** ушло бы очень много времени, но, господа, не стыдно ли вам позволять игроку смотреть на баранью ногу раз-

Как и в первой части, в Beyond Divinity нам предлагают на выбор три класса героев: warrior, mage и survivor



Лучше всего игре удаются фейерверки и прочие огненные спецэффекты.



Посмотришь на такую карту, и все желание идти куда-либо пропадает.







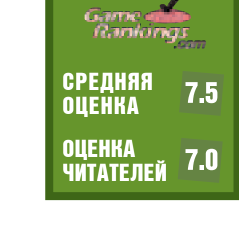


ЗАУМЬ

Как ты уже прочитал, в ***Beyond Divinity*** используется абсолютно новая система скиллов. К сожалению, далеко не всегда «новое» означает «хорошее». Бесспорно, наглядность новой системы находится на недосягаемом уровне, но она скорее напоминает научную программу, чем часть веселой игры. Даже иконки для каждого скилла нужно выбирать вручную – такого уж точно нигде и никогда не было.
Кроме того, поскольку о большинстве скиллов ты узнаешь по ходу игры, часто оказывается, что тот десяток skillpoints, который ты угрохал на скилл "slash-ing,one-handed", ты потратил зря, ведь твой Death Knight бегает со щитом, а значит, ему была нужна вариация этого скилла для щита, о которой ты ничего не знал.



мером с самого барана?
Идя на поводу у прогресса, Larian немного доработали движок Divine Divinity, который теперь умеет рисовать трехмерные модели. Таким образом – никаких спрайтовых персонажей. Аккуратные трехмерные герои радуют глаз – правда, все больше в статике. Анимированы ребята не самым достойным образом: разницы в движениях полудохлого скелета и бодрого Death Knight нет практически никакой.
Но не будем сотрясать воздух фразами типа «на дворе 21-й век, даешь 3D!». У Beyond Divinity есть свой стиль, стиль неповторимый и придуманный в Larian еще во времена разработки ***The Lady, The Mage and the Knight***. Кто-то может с ним нормально сосуществовать, кому-то он не нравится.



В ИТОГЕ?

Что же такое Beyond Divinity? Для любителей old-school RPG это своеобразная отдушина, позволяющая на более-менее современном технологическом уровне насладиться традиционным геймплеем.
Игра, конечно, на любителя. Нельзя не признать некоторую техническую отсталость, недоработанность интерфейса и обилие мелких изъянов, которые никак не позволяют назвать Beyond Divnity хитом. С другой стороны, те, кто смогут приноровиться к странной манере пациеента подавать себя, получат массу удовольствия от общения с остроумной, интересной и оригинальной игрой.

P.S. Я практически ничего не сказал о юморе, которым буквально пропитана игра. А дело тут в том, что все диалоги в игре принадлежат перу **Райаны Прэтчетт** (Rhianna Pratchett), дочери известного фентези-юмориста.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Огромное разнообразие всего и вся, занимательный сюжет и персонажи.
– Перенасыщенность игры откровенно занудными лабиринтами и загадками.

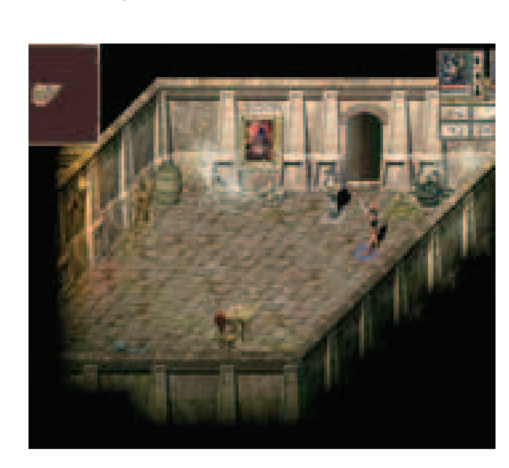
ГРАФИКА 6.0
+ Отличная детализация, прорисовка всего и вся. Симпатичные спецэффекты.
– Множество мелких недоработок и общая архаичность игрового движка.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Отлично озвученные диалоги с юмором. Хорошая, не надоедающая музыка.
– Иногда настроение музыки совсем не соответствует происходящему на экране.

ДИЗАЙН 7.0
+ Множество оригинальных и интересных находок, разнообразящих игру.
– Некоторые лабиринты и подземелья выглядят безлико и неоригинально.

УДОБСТВО 5.0
+ По крайней мере, не возникает вопросов о назначении кнопок интерфейса.
– Интерфейс перегружен не самыми нужными функциями и крайне запутан.

ИТОГО
Отличная «нестандартная» RPG, но не без недостатков.
7.0




ВНИМАНИЕ!!!
В играх можно не только стрелять,
«Руссобит-М» предлагает игры,
в которых нужно думать
Впервые в России - компьютерные версии
известнейших настольных игр
от компании Dartmoor Softworks,
специализирующейся на подобных
проектах.
В каждой из игр серии органично
соединились все плюсы настольных
прототипов и широчайшие
возможности, которые открывает
перед игроком современный компьютер.
Эти игры уже покорили Европу,
приобретя миллионы преданных
поклонников.
Очередь за Россией!
Львиное Сердце
Замок Торрес
Тигр и Евфрат
Паутина власти
Затерянный город
Тикаль
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.© 2004 «DartmoorSoftworks GmbH&Co.KG» All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
DARTMOOR
softworks

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

ДОКТОР ФРАНКЕНШТЕЙН



Текст: Егор Просвирнин

Корейская война на море. Авиация, морской флот – все смешалось в кучу.

Переправа через Суэцкий канал. Поможем египтянам танками!

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК	Big Huge Games
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Восемь
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.microsoft.com/games/thronesandpatriots

В то время как передовики стратегического производства штурмуют темными ночами концептуалистские смысловые вершины и со всей силой дубасят ледяным молотом по чахлой груди жанра RTS (автор прозрачно намекает на *«Периметр»*), другие дяди и тети, притаившись в темном углу, злобно шипят и собирают из частей человеческих тел новые проекты.

Этим противоестественным способом (более чем напоминающим историю создания легендарного Франкенштейна) в 2003 году была произведена на свет ***Rise of Nations***, к телу которой пришили ручки, ножки и головки от ***Age of Empires, Civilization, Shogun: Total War*** и еще десятка других игр. Новоприсобаченные конечности прижились, ощутили себя единым организмом и со всей возможной проворностью начали отбирать у мирных парижан, берлинцев и ньюйоркцев свободное время и зеленые американские денежные единицы. Отбирали настолько хорошо, что принадлежащая Мировой Закулисе корпорация **Microsoft** через год постановила выпустить к своему творению адд-он с витиеватым названием ***Thrones and Patriots***, который и будет сейчас отрецензирован со всей возможной пристрастностью.

НЕУЛОВИМЫЕ БЕГЛЕЦЫ

Краткое содержание предыдущих частей нашей эпической мелодрамы для тех, кто только что появился на свет: Rise of Nations является грязным и неприкрытым клоном Age of Empires, созданным бежавшими в Сибирь с загнивающего Запада бывшими сотрудниками **Ensemble Studios**. Ренегаты к чахлому и анемичному «классическому» геймплею прикрутили глобальный режим, позаимствованный из серии ***Total War*** (в процессе отладки большая часть features отпала сама собой, но так даже веселее), и множество элементов нетленной ***Civilization*** (Ленин вечно живооой! Ленин вечно с тобоой!), таких как города, уникальные ресурсы и государственные границы, получив в результате форменный бордельеро. Некоторые граждане даже поспешили назвать конечный результат «Стратегией года» (и они были не так уж и далеки от истины). Несмотря на все слюнопущательские восторги, в теле игры, увы, зияло множество пробоин размером с задницу младенца, которые свежевышедший адд-он и поспешил залатать.

TECHNICAL FAQ

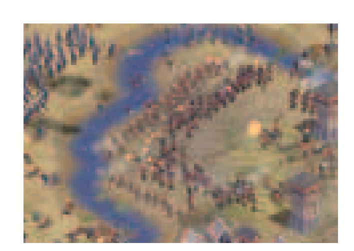
Для начала немного технической информации. Дополнение добавило целых шесть новых рас, среди которых две индейские народности Лакоты и Ирокезы (ты всегда мечтал играть

Конечности прижились, ощутили себя единым организмом и начали отбирать свободное время и зеленые денежные единицы



О КОМПАНИИ

Компания с замечательным названием Big Huge Games (Большие Огромные Игры) была основана в 2000 году четырьмя ветеранами индустрии развлечений: Тимом Трэйном (Tim Train), Дэвидом Инскором (David Inscore), Джейсаном Колеманом (Jason Coleman) и Брайаном Рейнольдсом (Bryan Reynolds), которые работали над *Civilization*, *Colonization* и *Alfa Centauri*.





за ирокезов, неправда ли?), отличающиеся крайней дешевизной построек, позволяющей экспансироваться с молниеносной быстротой. К ним присоединяются наши вечные друзья американцы (которым, естественно, надавали ударной мощи по самое не хочу) и сыгравшие огромную роль в мировой истории голландцы (эти ребята специализируются в мирной торговле золотовалютными изделиями). Завершает список новооткрытых национальностей индийцы и персы, классические цивилизации Древнего Мира. Добавлено также 20 новых юнитов (среди которых особенно хороши индийские слоники и вооруженные голландские торговцы) и три новых чуда света. Более существенное изменение – возникновение из небытия шести видов государственного устройства от коммунизма до демократии через деспотизм и прочие веселые формы правления. Каждый тип правления дает какой-то глобальный бонус: скажем, у деспотов дешевая инфантерия, в то время как демократы кичатся большими лимитами коммерции. Твоему покорному более всего симпатичен коммунизм – прилагаемый к учению Маркса-Энгельса уникальный генерал по имени «Comrade» творит с оккупированными городами поистине страшные вещи. Также добавлено «осеннее» состояние ландшафта и более точное соответствие карты тактической выбранному на глобальной карте региону.
Но все это, впрочем, ягодки-цветочки, шитые носочки, ибо настоящий кефир-бананы-рок-н-ролл начинается в режиме кампании. Как ты помнишь, в оригинальной игре это развлечение пребывало в довольно печальном состоянии, так как куцые возможности позволяли тебе лишь выбрать местность, подлежащую вторжению, да подкинуть армии захватчиков корзиночку бонусов, чтобы им было не так страшно и грустно. Увеличивать обороноспособ-

ФАКТЫ

4 умопомрачительные кампании

120+ мозгопожирающих сценариев

18 кровожадных народностей

5 часов тактических битв за кампанию

1 море удовольствия



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Представленные в игре русские выглядят на редкость адекватно. Во-первых, поражает грамотный набор специальных юнитов – кроме стандартной «Катюши», присутствуют также красногвардейцы и танки Т-80. И даже современная пехота в шапках ушанках, многочисленная, злобная, способная забить врага до смерти. Кроме того, русские имеют бонус к добыче нефти – что очень похоже на нашу низменную реальность. Наконец, на территории нашей виртуальной Родины враги получают огромные повреждения по факту нахождения на ней (в отличие от других наций, у нас модификатор ущерба в два раза больше), тем самым отражая знаменитые строчки о горящей под ногами земле.





В конусе света – Александр Великий. Похож?

Греки добивают несогласных с их политикой варваров.

Советские войска только что успешно взяли Кабул.

Столица Бразилии в заботливых руках СССР.

ПЛОДЫ ПРОСВЕЩЕНИЯ



Любопытно, что исторически-ориентированные игры на Западе позиционируются чуть ли не как образовательные продукты. Считается, что поиграв в очередную игру «по мотивам» можно получить почти полное представление об истории.

ность территории или заниматься продвинутой дипломатией смысла не имело – все деньги шли на закупку бонус-карт и на выкуп ненужных вражьим правительствам местностей. Другое дело в Thrones and Patriots! Помимо обычной «общей» кампании, здесь присутствуют еще четыре узкоспециализированные «кампашки», посвященные завоеваниям Александра Великого, Колонизации Американского континента, Наполеоновским войнам и Холодной войне. В отличие от стандартного действа, глобальная карта здесь ограничена (при игре за индейцев захватить Австралию тебе никто не даст) так же, как и научное развитие (одна, максимум две эпохи). С количеством ходов еще большая напряженка – рассусоливать и ждать у моря погоды просто некогда. Зато есть уникальные миссии и великолепная кампания, посвященная «Холодной войне».

COOL WAR

Начну с нее. Во-первых, здесь, помимо всего прочего, необходимо покупать за наличность ядерные ракеты и устанавливать их на своей территории. Когда час «икс» пробьет, ядрены бомбы полетят во вражескую сторону, превращая принадлежащие ему земли в выжженные пустоши. Существует еще и так называемый DEFCON meter, чутко реагирующий на провокации против оппортунистов (в некоторых миссиях у тебя будет выбор – получить дополнительную помощь или разозлить врагов), по достижению им критической отметки красные кнопки нажмутся автоматически. Вкусно? Еще бы, и это только начало! Также наличествуют шпионские миссии, в которых необходимо джеймсбондить в очень глубоком тылу врага одними лишь тайными агентами. Удачное завершение операции

Вряд ли ты сможешь чего заскриптовать, когда у тебя в руках двенадцать наций и множество исторических периодов









А вот и «красная» Бразилия на глобальной карте – даешь коммунизм в Южной Америке!



Суровые будни британских джентльменов в Новом Свете.

принесет много приятных минут стороне противника.
Изюминкой дополнения стали уникальные миссии, которых ранее в игре не было, – черт ты сможешь чего заскриптовать, когда у тебя в руках двенадцать наций и множество исторических периодов. Зажав кампании в жесткие временные тиски, разработчики смогли оттянуться на несчастных по полной, одновременно сохранив полную свободу действий. Выглядит это следующим образом: во время игры за Советский Союз у тебя на глобальной карте появляется сообщение, что, дескать, неплохо было бы объединить расколотую на две части Корею под серпомолотным знаменем. То есть ты, конечно, можешь плюнуть на этот намек и начать запланированное вторжение в Бразилию, но если все-таки прислушаешься к мудрому голосу искусственного разума, то получишь незабываемый экспириенс. Вся карта уже застроена, северокорейские союзники в течение нескольких минут сносят к чертям оборону своих южных братьев. Победа почти в кармане, и тут стервятниками налетают своры американских бомбардировщиков, разбивающие наступающие части в пух и прах. Следует мощная контратака, и уже северяне оказываются под угрозой уничтожения. В критический момент свою помощь предлагают китайцы, посылающие на врага огромные толпы пехоты (все это более чем похоже на реальную Корейскую войну). Минимум экономики и максимум зрелищного мяса – таков девиз этих миссий! I love it, baby! О разврате, творящемся в других кампаниях (у мсье Наполеона, в частности, перманентно восстают крестьяне, превращаясь из бессловесных тварей в активных вражеских пособников), я стыдливо умолчу.
Резюме: великолепное дополнение, которое должно быть у всех поклонников оригинала. Ненавистникам игры тоже стоит задуматься – муторная бессюжетность кампаний вырвана с корнем и заменена на самые вкусные развлечения в этой части стратегической галактики. Бодрит похлеще ведра ледяной воды и повестки из военкомата вместе взятых!

НАСЛЕДНИЦА ВЕЛИКИХ

Rise of Nations продолжает развивать жанр, основанный в 1998 году игрой ***Age of Empires*** от **Ensemble Studios**. Тогда была предпринята попытка переместить всеми любимую ***Civilization*** в реальное время, воткнув тем самым нож в спину сверхпопулярного ***Warcraft***-а. Затея полностью удалась – игру заметили (что, учитывая тогдашний дикий вал клонов, уже само по себе достижение) и признали. Затем в серии последовали ***Age of Empires 2*** и ***Age of Mythology***, вобравшие в себя все лучшие стороны оригинала. Любопытно, что кроме этих игр на движке Age of Empires 2 ушлые разработчики соорудили RTS по мотивам «Звездных войн», которая осталась верна духу серии.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Коленопреклоненные мольбы сбылись, нам дали скриптованные миссии.
– Объевшиеся Age of ... могут не вынести новой порции исторических бигмаков.

ГРАФИКА 7.0
+ Мягкая палитра, профессиональное исполнение, движок трудится по полной.
– После красочных трэш-стратегий хочется взрывов, пламени и крови...

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Перед началом кампании нам стали с пафосом зачитывать наши цели.
– Если не нравился саундтрек оригинала, то не понравится и местный.

ДИЗАЙН 9.5
+ За миссии такого качества надобно ставить бюсты и конные монументы.
– Невыносимо ужасная игра, для тех, кто не привык думать в перспективе.

УДОБСТВО 9.5
+ Приятно в обращении, в самых лучших традициях оригинальной игры.
– Людям с отсутствующими конечностями будет трудно приспособиться...

ИТОГО
Достойный сын своего отца, зять своего тестя и внук своей бабушки.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

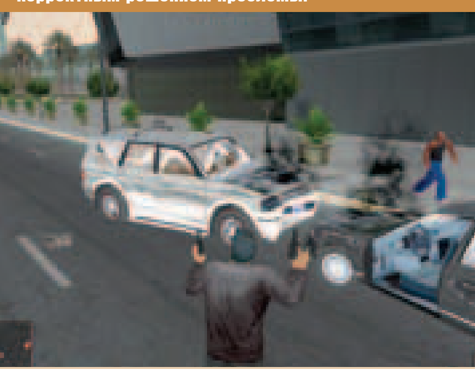
ПОДАРОК С ПЛАНЕТЫ PS2



Текст: Кирилл Аврорин



Расстрел всех участников драки не является корректным решением проблемы.



В жизни владелец этого "Lincoln Navigator" нас убил бы. А тут убежал.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	LuxoFlux
ПОЙДЕТ	Процессор Pentium III 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор Pentium 4 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.activision.com/microsite/truecrime

Консолизация (не надо путать с сантехническим архитектурным объектом) – несомненно, нужный и важный процесс в современной игровой индустрии. Сколько бы ни длились горячие перепалки между сторонниками PC- и не-PC-игр, все равно достойные проекты есть на любой платформе. Поэтому совсем не стоит воспринимать перебежчиков с той стороны фронта за непримиримых врагов. А вдруг тамошний *Gran Turizmo* вдрызг посрамит великий *Need for Speed*, а наш, в обоих смыслах этого слова, «*ИЛ-2*», просто уничтожит всяческие приставочные подобия авиасимуляторов?

АМБИЦИЙ ХОТЬ ОТБАВЛЯЙ

На сей раз консольщики замахнулись сразу на два эталона среди PC-игр: ***Grand Theft Auto*** и ***Max Payne***, заодно махнув в сторону ничего не подозревающей ***Mafia***. У себя на родине, среди гордых и самодовольных владельцев Sony Playstation 2, ***True Crime*** стала весьма хитовым проектом, что, впрочем, неудивительно, учитывая довольно серьезный уровень проработки игровой системы. На самом деле True Crime намного больше, глубже, продуманнее и серьезней чем Grand Theft Auto. Если в детище **Rockstar** город по размерам тянул не более чем на десяток-другой кварталов, то здесь все как полагается: деловой центр, промышленная зона, несколько специфических районов, вроде Беверли-Хиллз, и многочисленные окраины, застроенные одинаковыми до последнего кустика в саду домиками. Правда, не удивлюсь, если в реальности оно все так и есть. Получается, что, наконец, нам дали возможность целых 10 минут реального времени ехать по одной и той же улице, чтобы добраться до другого конца города. Ура? Но, перед тем, как обсуждать место действия, давайте сначала поговорим о сюжете, ибо, по заверениям разработчиков, он там очень даже есть.

НЕ ВСЕ ТАК ПРОСТО

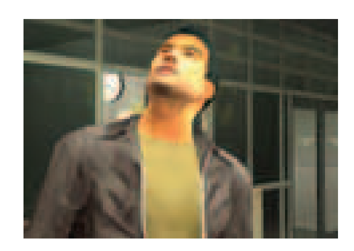
Слова о наличии сюжета в приставочной экшен-аркаде несколько настораживают. Как оказалось, не зря. Выступаем мы в роли полицейского Ника Кэнга (Nick Kang), который вернулся в родной Лос-Анджелес после долгого отсутствия. С этого момента расплодившимся негодяям должен прийти конец – не без нашей, разумеется, помощи. Попутно неплохо бы отыскать родного папашу, который пропал при весьма странных обстоятельствах. Помогать Нику в нелегкой задаче будут пышная негритянка, являющаяся по совместительству его начальницей, и несимпатичная, по голливудским меркам, поли-

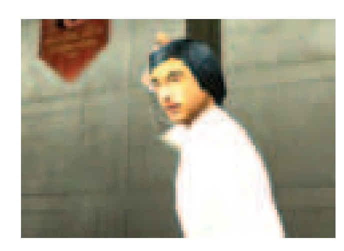
Отпетым Doom'ерам и Postal'щикам беспокоиться не стоит: для активных ребят заготовлена целая ветвь развития сюжета



О КОМПАНИИ

Случайно забредших на сайт компании LuxoFlux посетителей встречает физиономия ребенка и список вышедших проектов. Среди них имеется серия *Vigilante 8*, *Star Wars Demolition*, забавный *Shrek 2* и наш подопечный. Все эти игры объединяет хорошая доля стеба и условностей, но и в оригинальности им отказать нельзя.





ционерша-напарница. Виновата во всем, как обычно, мафия – китайская и русская, а также всякие неформалы. Что ж, так ли уж важно, на кого тратить патроны, тем более, что они бесконечные?

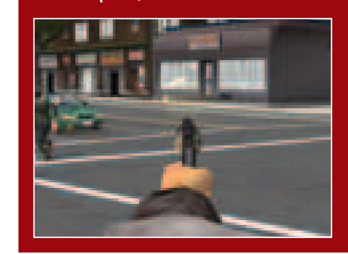
СВОБОДА, НО НЕ РАВЕНСТВО

Как уже упоминалось выше, в нашем распоряжении целый город, живущей полноценной американской жизнью. В полном распоряжении: так, как мы полицейские, мы можем без зазрения совести крушить все подряд, убивать подозрительных лиц, нарушать правила дорожного движения... Понравился «заряженный» Nissan Skyline богатенького стрит-рэйсера? Берите, не задумываясь! В отличие от GTA и Mafia, его владелец лишь пожелает вам счастливого пути. Ну, кулачком, конечно, помашет, но мешать вести следствие не будет. Между тем, свобода – это хорошо, но про задание тоже забывать не следует. Сюжетная основа большинства миссий тривиальна – съезди туда-то, поговори или убей того-то, изучи обстановку там-то. В этом месте Mafia (которая на PC) гордо подняла голову – да, до перипетий отношений итальянских Донов их американским коллегам далеко.

Но, как я уже говорил, играем мы все-таки за хорошего и справедливого дядю-копа, поэтому помимо решения глобальных проблем города, у нас куча мелкой работенки. Неприятного вида бомжи, подозрительные латиносы, вызывающего вида девушки, «реальные пацаны» на кадиллаках – все эти обитатели улиц подлежат тщательному досмотру, а в большинстве случаев и аресту. Тем, кто сопротивляется, надо показать... нет, не средний палец левой руки, а удостоверение полицейского, после чего, по идее, они должны пасть ниц и раскаяться во всех своих грехах. Если этого не происходит, разрешается сделать предупреди-

ФАКТЫ

- **4** диска сомнительного содержания
- **250** квадратных миль живого города
- **20** раз нужно врезаться, чтобы взорвать авто
- **5** режимов многопользовательской игры
- **1** несимпатичная напарница



"WSAD" И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Приручить консольную TC к родной для PC раскладке "WSAD", где клавиши "A" и "D" отвечают за стрейф, не удастся, но можно попытаться разделить управление персонажем и машиной. Для перемещения на свои двоих ставим вышеуказанные 4 кнопки, а позиции "Car Acceleration" и "Car Brake" переносим на стрелки «Вперед» и «Назад» соответственно. Поворачивать руль вполне можно мышкой, только не забудь поставить ее чувствительность на максимум – камера, следящая за персонажем, оперативностью разворота тут не блещет. Впрочем, если ты нормально управляешься и машиной, и бравым полицейским, одними и теми же клавишами, есть смысл оставить настройки по умолчанию.





И откуда там взялся трамплин...



Наш гараж и попутно место для save-game.

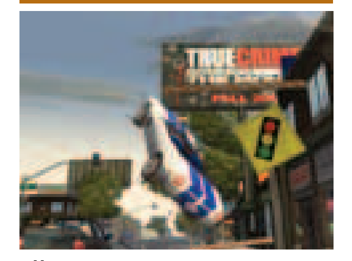
Это не напарница. И не наша девушка. А строгая начальница.

Разрушающиеся бетонные заборы – это «плюс».

Как видно, графические настройки содержат массу параметров и опций.

Чуток перегазовал – и уже такая катавасия.

16 ЗНАКОВ



Непонятно для чего, но при погоне в городе оперативно расставляется несколько десятков трамплинов. Последствия – на скриншоте, героически снятом нашими корреспондентами во время изучения игры.

тельный выстрел в воздух, и только после этого открыть огонь на поражение.

МОЧИТЬ ИХ ВСЕХ!

Отпетым Doom'ерам и Postal'щикам беспокоится не стоит: для столь активных ребят заготовлена целая ветвь развития сюжета, по которой неизбежно вас пустит скрипт, если убийство каждого наркодилера будет сопровождаться зачисткой района от всего живого. Несколько первых миссий TC решает, что за человек в нее играет, и определяет, какие задания ему давать дальше. Не буду рассказывать о нескольких вариантах финальных сцен, уточню лишь, что наибольшее число поручений от начальства можно получить, если следовать Инструкции Полицейского, Кодексу Чести, Конституции США и прочими нормативными актам.

КИЙ-Й-А!!!

В начале рецензии указывалось, что TC представляет собой пародию... кхм, пардон, аналог GTA 3 и Max Payne вместе взятых. Как же можно соединить автомобильный экшен и симулятор дальнезападных единоборств? А легко. Подъезжаем на транспортном средстве к месту назначения – обычно это бар, склад или просто офисное здание, и сразу же демонстрируем всем окружающим местонахождение зимовки раков. Демонстрируем обычно не с помощью очереди из автомата, а исключительно силой конечностей нашего героя. И надо заметить, в качестве файтинга TC весьма неплохо – есть порядка 10 видов приемов, их можно комбинировать, и выглядит все как в заправском ***Soul Calibur***. На отдельные клавиши устанавливается определенный тип удара, а также возможные действия с противником – сбить с ног, арестовать и т.п.

К этому моменту у тебя, наверняка, уже сформировалось мнение, что TC – это мечта игроков всех времен и народов








Девушка сама вылезет из столь необходимого вам Mercedes ML500.


Когда уже все способы остановить бандита исчерпаны, этот метод – самый действенный.

I'VE GOT CONTROL!

К этому моменту у тебя, наверняка, уже сформировалось мнение, что TC – это мечта игроков всех времен и народов. Но, к сожалению, не даст насладиться жизнью полицейского истинно консольное управление персонажем. Возможно, на приставке стрейфы, быстрый поворот камеры, двойное назначение кнопок совершенно не нужны, но простым PC-геймерам привыкнуть будет очень и очень сложно. Достичь полного понимания с Ником вряд ли удастся: клавиатура, все-таки, не геймпад. После мучений с настройкой клавиш уже не так сильно огорчаешься от созерцания весьма скудной палитры современного американского мегаполиса. На многих домах текстура просто отсутствует, а каково качество картинки в среднем, можешь посмотреть на скриншотах. Модели машин разработчикам все же удались, во всяком случае, количество полигонов позволяет производить совершенно фантастические для подобного рода игр повреждения: отлетают и мнутся бампера, бьются и царапаются стекла, крылья, спойлеры, расстрел автомобиля из автомата издали напоминает хороший боевик. В итоге напряженная погоня превращается в акробатические попытки вытащить нарушителя из искореженной и горящей машины. Иногда удается. Физика машин, впрочем, тоже оставляет желать лучшего: несмотря на красивые повреждения, чтобы лишить ее возможности движения, надо стукнуться на полном ходу о бетонную стену раз эдак двадцать. А влетать в них (в стены) ты будешь много – например, чтобы вписать в поворот небольшой «Додж», приходится делать петлю, будто сидишь за рулем свадебного лимузина.

РАЗРЕШЕНИЕ? РАЗРЕШАЮ!

Максимальный размер экрана, который можно установить в TC, составляет всего лишь 1280x960 при 32-битном цвете. Однако выбирать подобный режим не рекомендую по причине опасности его для самочувствия твоего компьютера: лично у меня после этого напрочь слетели все настройки экрана. Использовалась видеокарта **SUMA Platinum GeForce 3 Ti500** на мониторе **ViewSonic PF775**. В остальном игра не предъявляет серьезных требований к железу: ей вполне достаточно старенького Pentium III с 256 Mb оперативной памяти. Настройки изображения просты, и если у тебя видеокарта уровнем не ниже GeForce 3, то смело ставь все настройки на максимум, а разрешение – 1024x768; лучшего от TC не добиться.



ИЗВИНИТЕ, БОЛЬШЕ НЕ БУДУ

Если простить TC графику уровня конца 1990-х и заставить себя привыкнуть к приставочному управлению, то, возможно, ты проведешь за игрой немало приятных, насыщенных экшеном вечеров. Пропуская описанные выше несуразности, мы видим аркаду про жизнь полицейского во всех ее подробностях. А их там, поверь, очень и очень много.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Если привыкнуть к консольному управлению, то играть можно долго.
– Миссии явно делались конвейерным методом. К сожалению, это заметно.

ГРАФИКА 4.0
+ Если отойти подальше, прищуриться и не крутить головой – то вполне.
– Для особо «острых» ощущений прокатитесь по местному побережью.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Мне подборка музыки понравилась. Дело вкуса, но видно, что старались.
– А никто и не ожидал таких перестрелок, чтоб соседи вызывали полицию.

ДИЗАЙН 6.0
+ Говорят, что все окружение очень напоминает реальный Лос-Анджелес.
– Лучше бы напоминал один из его районов, но был сделан уровне Mafia.

УДОБСТВО 2.0
+ Консольный интерфейс в чем-то удобен, главное – забыть про мышку.
– Но вот в перестрелке про нее забыть уже нельзя – убивают-с.

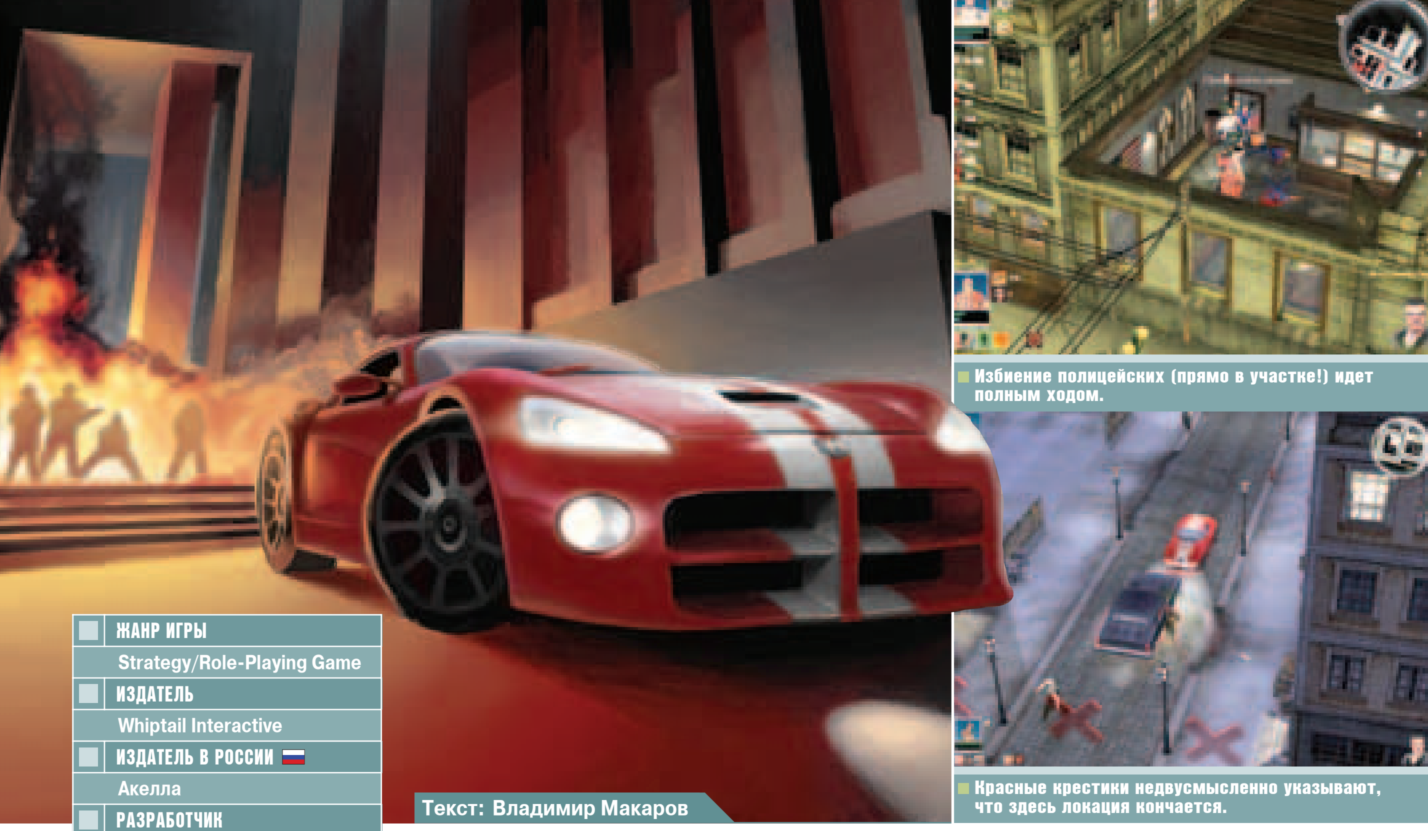
ИТОГО
Замечательная идея с интересными находками и посредственным исполнением.



5.5

ГАНГСТЕР (GANGLAND: TROUBLE IN PARADISE)

НЕ ГАСНЕТ ОГОНЕК



Избиение полицейских (прямо в участке!) идет полным ходом.

Красные крестики недвусмысленно указывают, что здесь локация кончается.

Текст: Владимир Макаров

ЖАНР ИГРЫ	Strategy/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Whiptail Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	MediaMobsters
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/pub-gangland-ru.shtml



В последние месяцы на несчастного игрока просто валом посыпались проекты, так или иначе застрагивающие мафиозную тематику, внезапно ставшую чрезвычайно востребованной. Только недавно мы поимели сомнительное счастье в лице *Chicago 1930*, тут же подоспел рецензируемый *Gangland («Гангстер»)*, а в ближайшее время на нас готовится обрушиться *The Boss: La Cosa Nostra («Крестный отец: Честь семьи»)*.

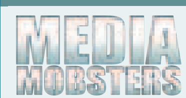
Что поразительно, все три вышеупомянутых проекта – стратегии, пусть и значительно отличающиеся друг от друга. Но общий вектор приложения мысли совершенно удивителен – испанцы, датчане и корейцы, как выяснилось, думают об одном о том же. И при этом делают не просто игры, а натуральные гангстерские саги.

Gangland начинается душещипательной историей из жизни брутальных отморозков. Читать сюжетное интро нет никаких сил. Было у отца некоторое количество сыновей, все – со старшего по младшего включительно – были закоренелыми негодяями и, невзирая на родственные узы, резали друг дружку в лучших традициях монарших родов. На нас возложена почетная обязанность вжиться в образ младшего члена семьи уродов, пересечь океан и настигнуть своих братьев-ренегатов. После чего жестоко их убить, осуществив правосудие. В этом нам поможет добрый дядюшка, плотно осевший в заморской стране и руководящий местным филиалом клана потомственных ублюдков. Именно к нему мы для начала поступим на работу, освоим искусство «крышевания», сколачивания пресловутых «бригад», а со временем дорастем до главы собственной «семьи». Для этого нам предстоит перебить кучу народа, стать асом в деле вымогательства и приобрести харизму, не пролезающую в дверной проем. И, разумеется, жениться и наплодить детей – семья с неженатым главой, простите за выражение, не проканает. В такие моменты Gangland попытается чуть-чуть поиграть на поле ***The Sims***, вызывая этим некоторое количество восторгов с нашей стороны.

В «ЛАЗУРНОМ» ШУМ И ПЕСНИ, И ТАМ БРАТВА ГУЛЯЕТ

Но прежде чем мы станем уважаемым главой семейства, который лишь отдает приказы подчиненным, который сам уже не участвует в разборках, нам предстоит провести немало времени на грязных улицах

Нам предстоит перебить кучу народа, стать асом в деле вымогательства и приобрести харизму, не пролезающую в дверной проем



О КОМПАНИИ

Датская компания MediaMobsters была основана в 2000 году. Первым проектом молодых разработчиков и стал рецензируемый здесь *Gangland*. В данный момент студия трудится над продолжением своего гангстерского проекта и абсолютно новым мультиплатформенным проектом.





адского города с метким названием Paradise City. Городище, надо сказать, представлен достойно – мафиозно-озабоченные датчане из **MediaMobsters** не поленились сваять собственный трехмерный движок вполне пристойного качества. Перед нами красивая изометрия, возможность свободно вращать мышкой камеру, предварительно зажав клавишу Alt, несколько степеней зума и неплохо слепленные модельки зданий. Есть и проблемы, заключающиеся в том, что персонажи обычно страдают от недостатка полигонов. Это, правда, не особенно портит зрелище, так как выворачивать zoom на максимальное приближение нам, скорее всего, не придется. А при стандартном масштабе злобные человечки смотрятся более чем достойно. Потому единственно серьезной засадой остается только та самая свободная камера, которую крутишь-крутишь, а внятный ракурс все не можешь получить. Приходится постоянно с ней бороться. Вроде в тебя стреляют, на радаре даже видно, откуда. А вот нормально посмотреть, что же, черт подери, происходит, – не получается. Нужно потратить много времени, чтобы нормально заглянуть в подворотню, где притаился враждебный отморозок. С ним по-свойски разбираются другие отморозки – но уже наши.

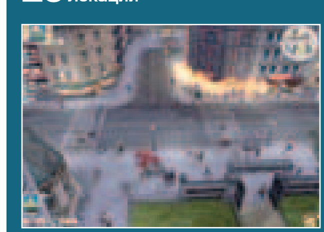
ПОГИБАЮТ ПАЦАНЫ ДНЯМИ ХМУРЫМИ

Нашего героя – того самого охотника за блудными братьями – хоть и зовут Марио, но добродушного усатого водопроводчика из игр **Nintendo** и стереотипного персонажа XXX-фильмов он напоминает лишь отдаленно. Марио из Gangland – это три с половиной полигона, квадратная челюсть, неописуемая злоба и готовность в любой момент пустить в дело огнестрельное оружие. Вообще

ФАКТЫ

- Попытка воссоздать атмосферу 20-х – 30-х годов.
- Более двадцати миссий
- Более 800 юнитов на карте
- Более 20 уникальных персонажей

26 масштабных локаций



МНОГОПОЛЬЗОВАНИЕ

В *Gangland* нами был встречен на удивление бодрый мультиплеер. Многопользовательских режимов всего два – Conquest и Shootout. Первый – эта такая кампания в миниатюре, когда нам предстоит построить криминальную империю больше, чем у нашего оппонента. Процесс долгий, но позволяет развернуться на полную катушку. Shootout – штука попроще. Чистый экшн, брутальный стратегически-ролевой deathmatch на улицах города. Все быстро и в некотором роде даже красиво.





The Sims в миниатюре. Наш бравый гангстер и его семейство.



Разборки в самом разгаре.

Наш мобильный отряд выдвигается на задание.

За небольшое вознаграждение священник благословит все наши начинания. Все как в жизни.

С ВЕТЕРКОМ



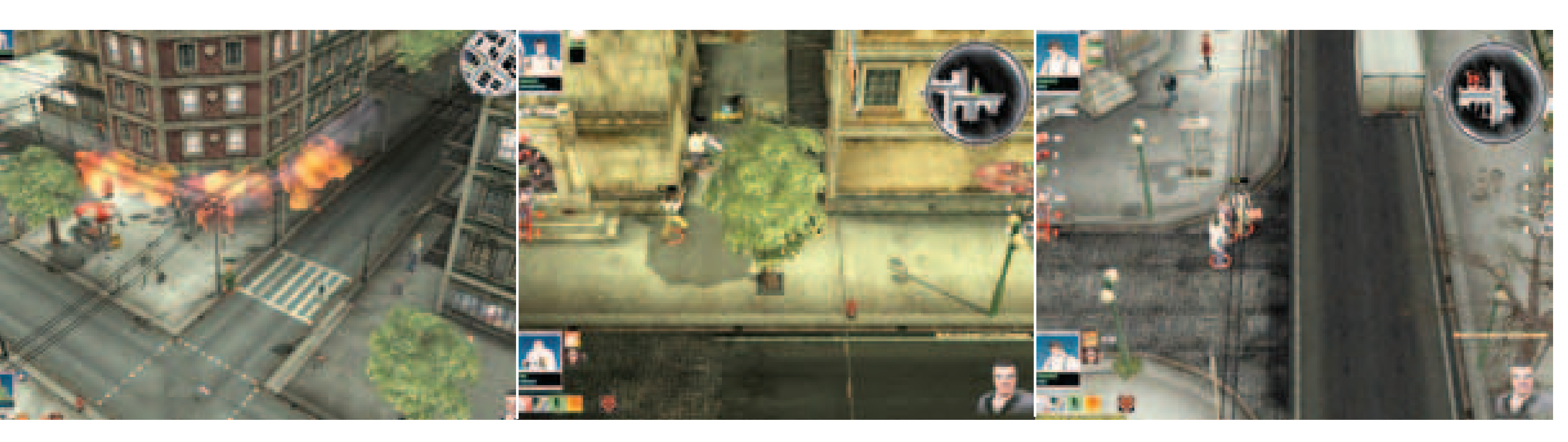
Уже на достаточно ранних этапах игры мы получим доступ к средствам передвижения, которые немедля сможем использовать по назначению. Управление авто, правда, оставляет желать лучшего. Но как фича всяческие машинки – штука любопытнейшая.

Gangland – это такая маленькая ***GTA*** в жанре стратегии в реальном времени. *[Сдается мне, автор здесь оскорбил серию GTA по полной программе – прим. Ред.]* На улицах творится черт знает что, приличного человека встретить невозможно, а мы со своей бандой бродим по городу и доводим картину общего беспредела до экстремума.

Криминальная империя начинается с малого – с вербовки под свое начало разношерстной команды бойцов. Это всяческие разновидности гангстеров, снаряженных стрелковым оружием, вышибалы, мордующие «клиентов» голыми руками, и даже проститутки, создающие, так сказать, фон. В наше мобильное образование вхожи и местные супергерои. Поначалу это будет сицилийская мамочка – старушенция с дробовиком. А в дальнейшем мы сможем командовать и персонажами из других этнических групп. Есть даже русский снайпер, не говоря уже о товарище из Чайна-тауна и представителе богоизбранной нации. Тотальная дружба народов, направленная на устранение конкурирующих «фирм» и повышение благосостояния дона Марио.

Полиция на наши действия сквозь пальцы смотреть не собирается, за что служителей закона регулярно унижают так, что мало не покажется. Разработчики не постеснялись превратить их в некое подобие не особо назойливых насекомых, начинающих палить, чуть только они нас заметят, и тут же получающих по полной программе – товарищи в темно-синей форме настолько безобидны, что даже небольшая группа законопреступников моментально фарширует их свинцом и уходит безнаказанно. Более того, можно прокачивать свои умения, скажем, заходя в по-

Gangland – это такая маленькая GTA в жанре стратегии в реальном времени. На улицах творится черти что







лицейский участок и устраивая там самую настоящую бойню – на ранних стадиях это весьма полезно.

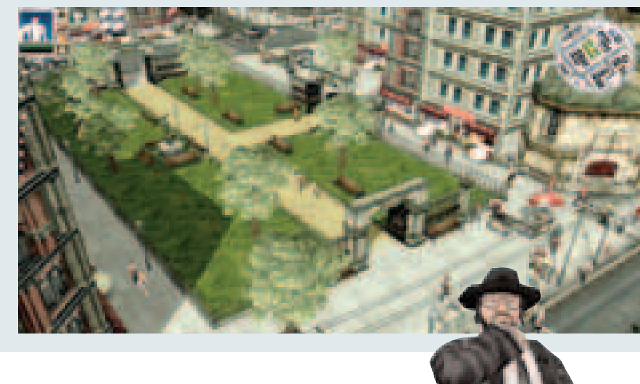
НАШИ ЕСТЬ, ПАРДОН, А ВАШИХ НЕТ

По идее, процесс «строительства династии» должен казаться занятием увлекательным. Но разработчики подкинули несколько свинок, в результате чего далеко не каждый с головой нырнет в процесс маломромантизированного (как, в общем, и должно быть) гангстерского возвышения над себе подобными. На руках у Gangland не самый удобный интерфейс, не очень очевидный игровой процесс и жутковатый AI. Последнее можно было бы простить, если бы это не распространялось на наших подчиненных – неплохо понимающих, что такой pathfinding, но порой не желающих вести активные боевые действия, даже если враг стоит перед носом и палит из дробовика. Приходится ручками им указывать, кто где сидит и что следует делать. В условиях, когда параллельно приходится еще и прилагать усилия к вращению камерой, – занятие не из приятных. Кроме того, нам постоянно приходится мучаться из-за того, что посреди миссии нам никто не даст сохраниться – даже каких-то промежуточных автосейвов нет! Завершил очередной этап – тогда да. А чтобы посреди кровавого хаоса – ни-ни. Это действует на нервы и сжирает больше времени, чем нужно. И, к тому же, несколько переусложняет игру. А она и так-то далеко не проста. Если же заморачиваться на продвинутые уровни сложности, то тут вообще остаются одни непонятки. «Усложнение» происходит не за счет «накручивания» искусственного интеллекта противника, а только лишь путем увеличения его огневой мощи. Это уже, извините, веселье для хардкорщиков и любителей секса стоя в гамаке.

Общая же задумка представляется штукой весьма вкусной, но до ума не доведенной. То есть Gangland – игра уровнем выше среднего, здесь есть, на что посмотреть, но потенциал проекта разработчики ухитрились загубить. К сиквелу, вероятно, исправятся – а пока придется играть в то, что есть.

WHERE THE GRASS IS GREEN

Paradise City, в котором разворачивается действие *Gangland*, – по словам разработчиков, некий, если так можно выразиться, «собирательный образ» крупных американских городов 30-х годов XX-го века. Эдакий микс из легендарного Чикаго, Нью-Йорка и прочих. Достаточно мрачный антураж, грязь, итальянские и китайские кварталы, доки и все в таком духе. Как результат, атмосфера в игре достаточно интересная, хотя насчет аутентичности уверенными быть нельзя. Но она, по большому счету, тут ведь и не нужна.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Можно проделать путь от гангстера до криминального авторитета.
– Погрешности в реализации, бестолковый AI, сложность игропроцесса.

ГРАФИКА 7.0
+ Трехмерный и выгодно смотрящийся при большом масштабе город.
– Модели персонажей, угнетающие, если рассматривать их при увеличении.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Забавная и качественная озвучка, ненавязчивая музыка.
– Стилизацию под музыку 30-х годов решили бросить на полпути.

ДИЗАЙН 6.0
+ Стиль и выдержанная атмосфера производят потрясающее впечатление.
– К дизайну локаций невозможно придраться. А вот к дизайну персонажей…

УДОБСТВО 5.0
+ Свободное управление камерой, обилие «горячих клавиш».
– Сложно найти нужный угол обзора, плохая система сейвов.

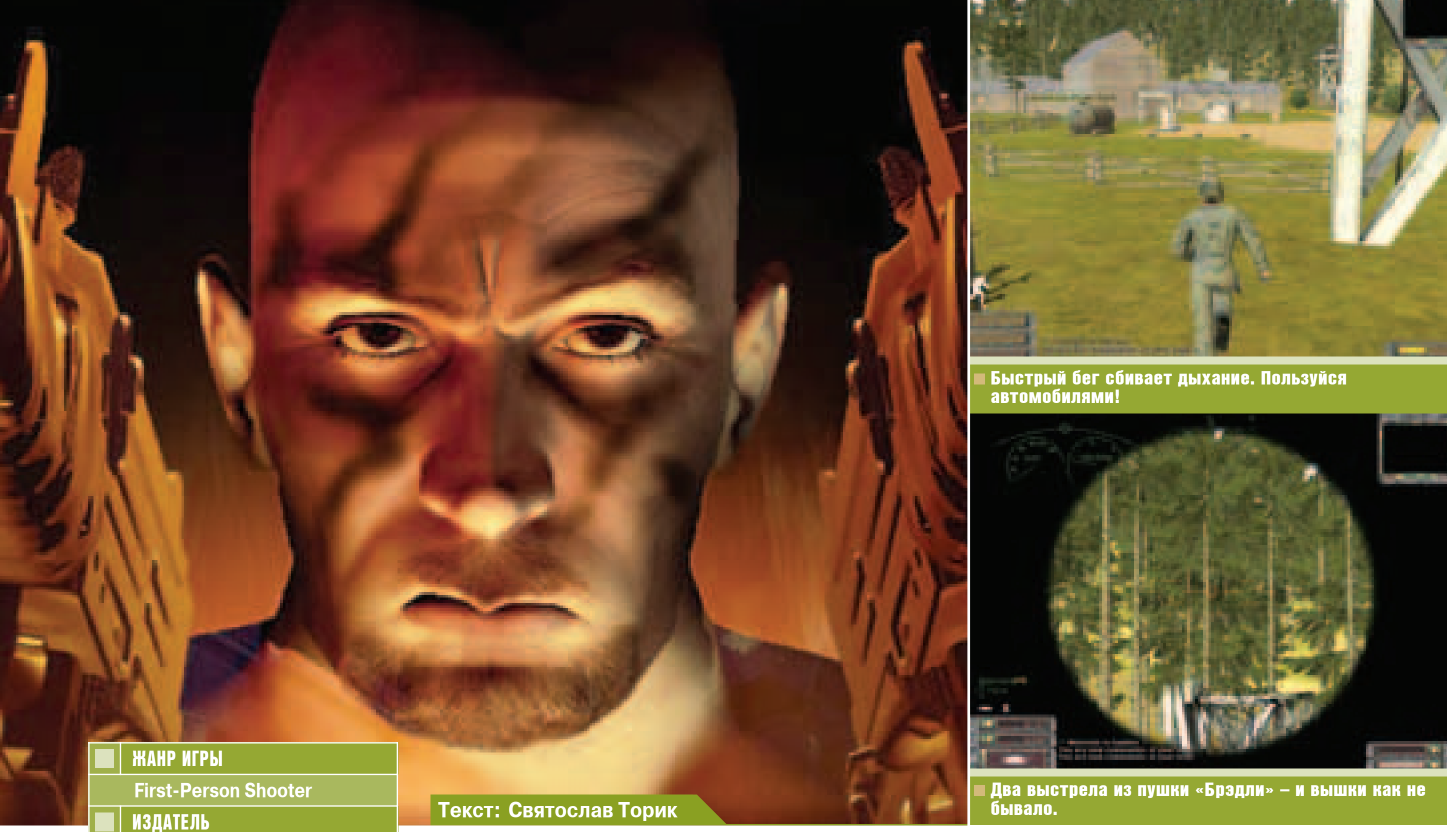
ИТОГО
Далеко не самый плохой проект на мафиозную тематику, так только и не реализовавший весь свой недюжинный потенциал.



6.5

SOLDNER: SECRET WARS

/QUIT



Быстрый бег сбивает дыхание. Пользуйся автомобилями!

Два выстрела из пушки «Брэдли» – и вышки как не бывало.

Текст: Святослав Торик

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК	Wings Simulation
ПОЙДЕТ	Процессор 1.700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Никогда
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	soldner.jowood.com

Ищи патч на диске



Помнится, один наш читатель предлагал ввести награду «Чугунный кулер» для игрушек, особо негативно влияющих на игрока. Тогда я над ним посмеялся: мол, такие игрушки мы не обозреваем, их у нас просто не бывает. Дорогой читатель! Позволь принести тебе свои глубочайшие извинения.

Дело даже не в том, что игра ***Soldner*** – очень плохая. Дело в том, что нам обещали, что она будет хорошей. Это все равно, что выпросить у папы настоящий велосипед и получить в подарок трехколесного монстра класса «Дружок». Впрочем, парни из **Wings Simulations** велосипедов не изобретают. Они их делают.

РАЗРАБОТКА ЗАГОВОРА

В 2004 году хмурым майским вечером неопознанное лицо из богатой немецкой компании **JoWood** встретилось с не более опознанным лицом из бедной разработчицкой фирмы **Wings Simulations**. Между ними произошел диалог примерно такого рода:

- Здравствуйте, герр Икс. В этом конверте двадцать тысяч задатка. Напоминаю, что по условиям договора вам следует убить физику игры для европейского релиза, а интерфейс исковеркать по максимуму.
- Яволь, герр Игрек. Все будет так, как мы договаривались. Все, что не войдет в релиз, будет оставлено для американцев.
- Ах да, и не забудьте оставить побольше утечек памяти. Европейцы должны испытать максимум проблем и пытливо найти все ошибки.
- Разумеется. Загрузка движка и моделей будет занимать не меньше минуты, уверяю вас.
- До свидания, герр Икс.
- До свидания, герр Игрек.

Я, конечно, фантазирую. Но как иначе понять тот факт, что в конце мая в европейских магазинах появились тысячи коробок с откровенной неиграбельным продуктом Soldner? Да-да, коробок с той самой игрой, которая просто обязана была стать убийцей ***Battlefield 1942***, ***Operation Flashpoint*** и тому подобным реликтов прошлых лет. Игрой, которая еще в стадии открытой бета-версии приводила в уважительный восторг как бывалых аркадников, так и опытных симуляторщиков. Игрой, которая оказалась просто ничем.

НЕДОПОЛИТИКА

Конечно, что-то в ней есть. Вот, скажем, сюжет. В не столь далекие времена ваш покойный слуга писал в превью о Soldner следующее: «В 2010, по мнению немецких разработчиков, войны в привычном понимании прекратятся. По политическим и экономическим причинам начнется противостояние наемников. Действительно, и платить не надо за поддержку це-

Игра, которая в стадии бета-версии приводила в уважительный восторг как бывалых аркадников, так и опытных симуляторщиков



О КОМПАНИИ

■ Немецкая компания Wings Simulations до сей поры прославилась лишь одной игрой – *Panzer Elite*. Этот танковый симулятор (да-да, опять Вторая Мировая) произвел определенное впечатление на поклонников жанра. Но, так как мы с вами оными не являемся, вряд ли этот продукт стоит нашего внимания.





лой армии, да и людей немного потеряешь. Если отряд наемников способен справиться с целой армией, то кому она, такая армия, нужна? Лучше два отряда наемников». В тех четырех с лишним сотнях мегабайт, которые покоятся на диске с игрой, нет ни слова про наемников. Есть откровенно непонятная «кампания», суть которой заключается в том, чтобы поочередно выполнять миссии, принимая их то у России, то у Китая, то у США. При этом обещанной острой конкуренции и отбирания миссий в духе «сегодня взял у США, а завтра Родину продашь» не чувствуется. Да, пропали какие-то там уровни, ну и что? Задачи везде практически одинаковы: либо завалить кого-то, либо разрушить здание, либо вывезти / ввезти что-нибудь. Часа через два однообразного выполнения миссий я начал понимать: где-то меня обманули.

ПОДНОСОМ ПО НАВЕСУ

Обещанная реалистичная физика отсутствует. Да, танки и джипы катаются по местности с разной скоростью, повороты тоже разные, но каждая единица техники весит ровно тонну. Это не то, чтобы абзац – это просто финиш. Управлять самолетами и вертолетами сможет не каждый ветеран BF 1942, к тому же поддержка джойстика попросту отсутствует. Насчет физики снарядов не скажу, но был в моей практике такой случай. На одном уровне надо было разбомбить вражеский объект. Я взял танк «Абрамс» и поехал в сторону цели. Заскучав от однообразной езды по холмам, я начал стрелять из главного ствола навесом перед собой. Каково же было мое удивление, когда за пару километров до объекта красная стрелка, указывающая направление на цель, сменилась на зеленый указатель в сторону базы – мол, миссия выполнена. Когда я попытался пройти эту миссию заново,

ФАКТЫ

100 квадратных километров

35 карт по умолчанию

9 вариантов погодных условий

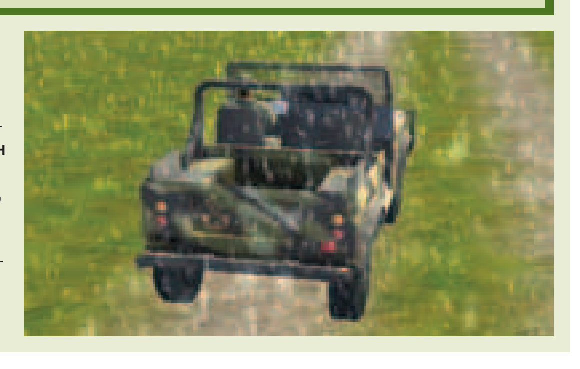
7 месяцев ожидания игры

2 минуты на загрузку уровня



ОТ СЛОВА «ПОЛОЖИТЬ»

Если бы *Soldner* был исключительно таким, каким я его описал, он вряд ли бы получил даже эти 6.0. Есть, есть в игре светлые стороны, которые, увы, не компенсируют недостатков. Например, командный интерфейс, позволяющий управлять своим наемным войском, прост донельзя. Он сильно ограничен в действиях, но для начинающих бойцов подойдет идеально. Или графика. Да, она значительно тормозит любую конфигурацию, но при этом жутко красива. Величественные деревья, поселки где-то на горизонте, два БТР, стоящие на склоне холма. Впрочем, и здесь не без дегтя: анимация непередаваемо ужасна. Только скрины красивые.





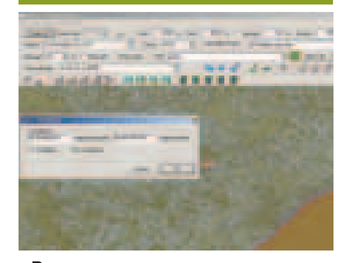
■ Бравый солдат Швейк. Один из сотни вариантов.

■ Квадратные шины – бич детализации игр.


Ну-с, что у нас сегодня в меню?

Протаранить дом? Это можно. Танку ничего не будет, а нам приятно.


ПЕРЕСЕКАЯ МЕСТНОСТЬ


Редактор карт выполнен в духе *UnrealEd* – карта сразу предстает отрендеренной, давая представление об итоговом дизайне. Создать уровень для Soldner сможет даже новичок картостроения. Таким образом, простор для народного сетевого творчества воистину неограничен.

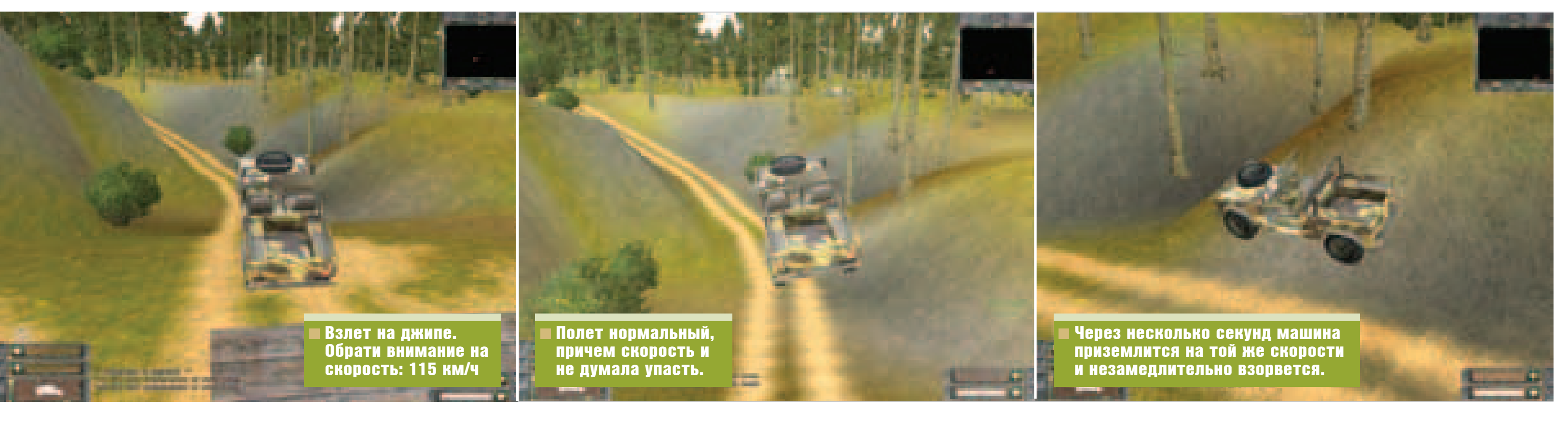
я аккуратно подъехал к объекту и обнаружил там немаленький патруль из трех танков и двух БТР и саму цель – небольшой двухэтажный особнячок. Я, конечно, верю в мощность «Абрамсов», но такие поблажки для американцев делать не стоило.

Кстати, вся эта техника и оружие действительно радует глаз. Чей угодно, но не мой. Мне не понять, чем M16 отличается от АКМ. Меня волнует следующее: взять пушку помощнее, побежать вперед и выполнить задание. Ан нет, принимай в руки 70 видов оружия, 50 видов летающей, катающейся и ползающей техники и в подарок – 15 скинов для внешнего вида твоего аватара. Как с этим богатством играть, при условии, что изначально доступны чуть ли не все виды техники и вооружения, я не понимаю.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Разработчики упирают на то, что основная суть игры заключается в онлайновом мочилове в духе ***Counter-Strike*** или BattleField 1942. Забавно, но факт: даже в онлайне, на картах размером в 100 квадратных километров, бегать менее, чем по десять человек в каждой команде, абсолютно не интересно. Враг далеко, управление транспортом до конца не продумано, радостно помчаться к оппоненту на самолетах, как это было в BF, попросту не получится. Приятель рассказывал, что условия игры настолько абсурдны, что ему удалось сбить якобы летящий на всех парах МиГ-29 «Стингером» с первого же попадания. А лично я долго плакал, сначала пытаясь взлететь на вертолете, а потом на нем же сесть обратно.

Memory leaks происходят с завидной регулярностью, заставляя перезагружать машину как минимум раз в 3-4 часа

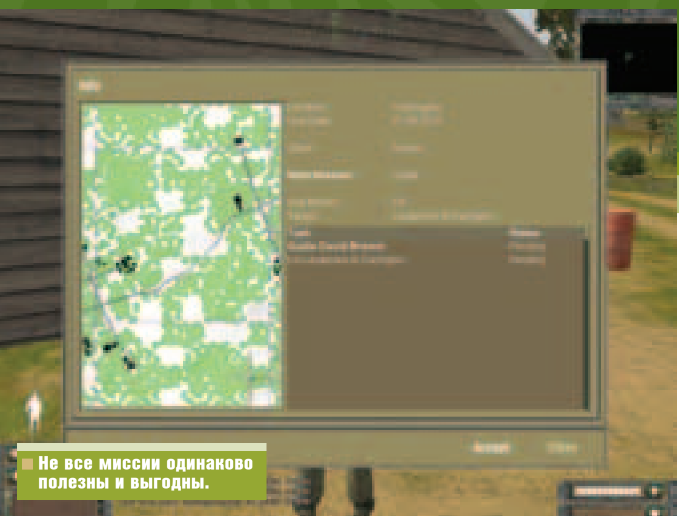

Взлет на джипе. Обрати внимание на скорость: 115 км/ч

Полет нормальный, причем скорость и не думала упасть.

Через несколько секунд машина приземлится на той же скорости и незамедлительно взорвется.



Ой. Ошибся полигоном, больше не буду.



Не все миссии одинаково полезны и выгодны.

ЛАБОРАТОРИЯ ТЕХНОЛОГИЙ

Движок красив, спору нет. Прорывов никаких нет, подавая сплошные реалии жизни вроде сноса домов на танке, детализированных текстур и погодных эффектов. Последние эту самую жизнь умеют только отравлять. Любая попытка поиграть на карте Сибири со снегом превращает геймплей в истинный ад для геймера. Встреча трех и более моделей приводит к распитию крепких спиртных напитков. Но не в игре, а в реале, потому что играть на 5 кадрах в секунду ни один нормальный человек не в силах. Уже упомянутые memory leaks происходят с завидной регулярностью, заставляя перезагружать машину как минимум раз в 3-4 часа.

ОПА-ОПА, АМЕРИКА-ЕВРОПА

Так вот, нас обманули. Нам, честным и доверчивым жителям материка Европа, подсунули неспелый продукт в надежде, что мы его рассмотрим и выложим все невыловленные бета-тестерами претензии. И плевать разработчики хотели на наше присовокупленное мнение относительно их усилий. Им важно, чтобы гораздо более широкий и богатый рынок США получил качественный продукт. Ребята выполнили восхитительную задачу: они и на лошадке покатались, срубив с нас деньги за некачественную и недоделанную поделку, и готовятся съесть рыбку на американских пользователях, которые с недоверием читают официальный форум, но в душе понимают: за те же деньги им достанется качественная игра, для которой не придется качать двести мегабайт патчей.

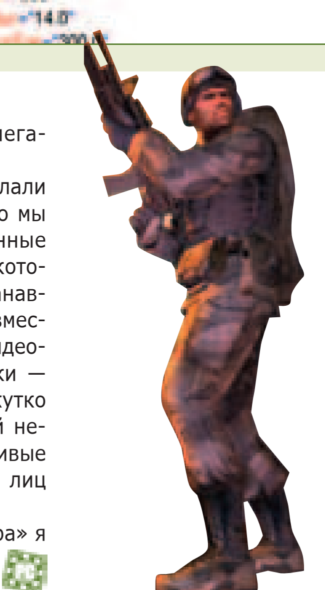
Из нас, сограждане, сделали подопытных кроликов. Что мы имеем сейчас? Потраченные деньги, куча нервов (у некоторых игра попросту не устанавливается из-за ошибок совместимости с некоторыми видеокартами, а нервные клетки — не восстанавливаются), жутко сырой продукт, в который невозможно играть, и вежливые отмазки от официальных лиц на форуме.

А насчет «Чугунного кулера» я Эдику скажу. Пусть будет редко, но метко.

ПРОСТОТА ХУЖЕ ВОРОВСТВА

Самой удивительной оказалась архитектура игры. Весь код, описывающий поведение оружия, боевых машин, юнитов, записан в формате XML. Достаточно вскрыть soldner1.pak специальной утилитой (ищите на просторах Интернета unwings.exe), как перед вами предстанут детальные описания всех объектов игры. Я уверен, что разработчики намеренно не стали тратить несколько дней на приведение баланса в норму. С другой стороны, сразу после выхода *Soldner* в Сети стали появляться модификации, приводящие это безобразие в какой-никакой, а все ж таки порядок.


```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!-- ## updated from excel on Wed Apr 20 15:25:22 2004 ## -->
<XML>
<VEHICLE
="M1A2 Abrams"
="350.0"
="350.0"
="350.0"
="475.0"
="500.0"
="650"
="14.0"
```



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.5
+ Деструктивная деятельность (уничтожить объект, подровнять ландшафт).
− И больше ничего, разве что часа два помучить компьютер да пойти спать.

ГРАФИКА 5.0
+ Красота неописуемая – леса с трехмерными деревьями, танки-самолеты…
− …но какой ценой она далась! Таких жутких тормозов ты нигде не встретишь.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Голос за кадром: Зольднер! И бравурный, зажигательный марш в менюшке.
− Ничего из ряда вон выходящего, а некоторые звуки со временем надоедают.

ДИЗАЙН 8.5
+ Фотосъемки со спутников – это мощно и красиво. Новации, опять же.
− Придраться особо не к чему. Вот только жаль, что нет крупных городов.

УДОБСТВО 4.0
+ Раскладка на WSAD, удобная командная консоль, панель со всеми данными.
− Отсутствие поддержки джойстика для танков и самолетов, непривычный радар.

ИТОГО
Жутко не люблю, когда меня обманывают. Помочь смогут только моды и патчи.

6.0

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

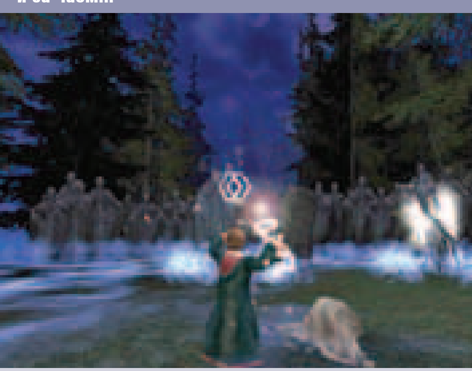
«ГРЯЗНЫЙ ГАРРИ», ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ



Текст: Иван "Nemezido" Гусев



«Баба Яга ела детей на завтрак, во время ланча и за чаем...»



В отличие от фильма, в игре дементоры не летают.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts
ПОЙДЕТ	Процессор 600 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	harrypotter.ea.com/hppoa/

Несколько практических советов по употреблению *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. Запомните, это – игра на любителя и под настроение. Ее нужно либо сразу и безоговорочно принять, либо ознакомиться и, если что-то не устраивает, немедленно удалить. Не жди, что потом тебе станет интереснее. Не станет. Не играй в Prisoner of Azkaban в выходные. Играй вечером, после учебы, когда любая мысль способна вызвать головную боль. Игра сама отключит твой мозг.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban заботлив как мамочка. Она, конечно же, не вручит тебе в руки волшебную палочку, не отправит разгонять несанкционированный митинг дементоров, но в остальном сходство поразительное. Разработчики из **Electronic Arts** постарались сделать так, чтобы играть было максимально просто и удобно. Не надо выбирать подходящее заклинание, нет смысла сохраняться (повсюду расставлены чекпойнты), незачем думать, куда бежать, ведь заблудиться просто невозможно. Наверное, в Prisoner of Azkaban сумел бы играть даже шимпанзе. Победить дементоров животное вряд ли бы смогло, но, после короткой тренировки, осилило бы пару уровней.

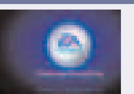
ИГРАЙ САМ-ЗНАЕШЬ-КАК

Третий год учебы Гарри Поттера в Хогвартсе. Сюжет закручен вокруг персоны Сириуса Блэка, мужичка бомжеватого вида, сбежавшего из Азкабана, тюрьмы для волшебников. Слухи уверяют, что Блэк выдал Сами-Знаете-Кому родителей Гарри Поттера и в придачу укокошил тринадцать человек, включая Питера Петтигрю, от которого остался только палец. Теперь он хочет добраться до Гарри и совершить акт бессмысленной мести – прикончить его.

Prisoner of Azkaban, как и две предыдущие игры о Гарри Поттере, создавался в тесном контакте с кинокомпанией **Warner Bros**. Кино и игра во многом похожи, исключая один момент – если в фильме Гарри, Рон и Гермиона повзрослели, а общая атмосфера стала довольно мрачноватой, то игра по-прежнему ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста и сияет радостными красками. Смешно, но в Prisoner of Azkaban банальный стрейф адресован «продвинутым геймерам». Тех, кто себя к продвинутым не относит, Electronic Arts успокаивает: можно играть и без использования стрейфа. Спасибо, дорогие, вот утешили.

Геймплей Prisoner of Azkaban почти не отличается от предыдущих игр о Поттере. Как в старые добрые времена надо много бегать по Хогвартсу, собирать шоколадных лягушек и коллекционировать карточки с

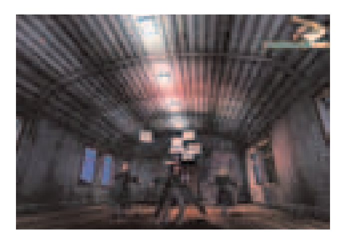
В Prisoner of Azkaban сумел бы играть даже шимпанзе. Победить дементоров животное вряд ли бы смогло, но осилило бы пару уровней



О КОМПАНИИ

■ Компания Electronic Arts была основана в 1982 году. На сегодняшний день на ее счету 27 игр, разошедшихся тиражом, превышающим миллион копий. Особый успех выпал на долю «симулятора жизни» *The Sims* и спортивных серий – *FIFA*, *NHL*, *NBA* и *Madden NFL*. Штаб-квартира Electronic Arts расположена в Редвуд Сити, Калифорния.





изображениями волшебников (меня особенно позабавила карточка Babayaga, купленная у школьного спекулянта). За хорошую учебу пускают в зал, битком набитый бобами, на которые выменивываются коллекционные карточки.

ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ГЕЙМЕРОВ

«Неужели все настолько плохо?» – спросишь ты, пряча за спиной буквально вчера приобретенный диск.
Нет, не настолько. Надо отдать должное разработчикам, они действительно потрудились и привнесли в третью часть несколько интересных элементов.
Во-первых, игра «ускорилась». Если раньше реакция требовалась от геймера только в исключительных случаях, то теперь без нее никуда. Свидетельством тому – изобилие высоких прыжков, уровни со скольжением, полеты с преградами. До оскароносного ***Sonic DX: Director's Cut*** далеко, но откровенно аркадные элементы пошли Prisoner of Azkaban только на пользу.
Во-вторых, стали интереснее и разнообразнее заклинания, которые гриффиндорцы учат в школе, а потом с блеском применяют на практике. Особенно забавные заклинания у Гермионы. Она способна на время оживлять статуи дракончиков и кроликов. Первые летают и поджигают нужные факелы, вторые мило кушают травку, прогрызая проходы, и роют землю, добираясь до кнопки, на которую надо нажать. Гарри Поттер овладел искусством высокохудожественной заморозки, так что теперь он может продавать мороженое без холодильника. Рон выучил пару приемов из арсенала Тарзана, приемыша обезьяны.

БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

За Рона Уизли и Гермиону Грейнджер теперь можно играть. Это – главное нововведение, которое пиар-служба EA преподносит как революционное событие в мире Гарри Пот-

ФАКТЫ

3 персонажа, за которых можно играть

4 часа потребовалось мне на прохождение сюжетной части игры

10 щитов надо собрать, чтобы завершить урок на «отлично»

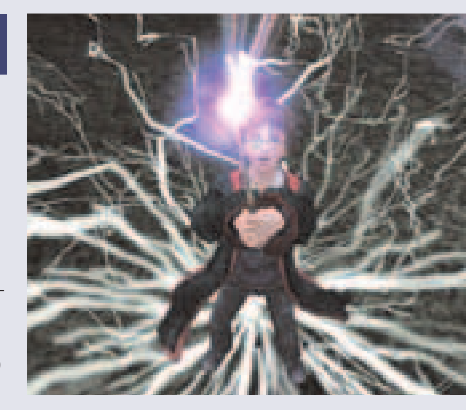
150 бобов в среднем стоит коллекционная карточка

80 коллекционных карточек нужно добыть, чтобы закончить игру



КОГДА СЛОВА РАСХОДЯТСЯ С ДЕЛОМ

Совсем недавно президент игрового подразделения кинокомпании Warner Bros. Джейсон Холл (Jason Hall) сделал громкое заявление: теперь роялти (денежные отчисления с продаж продукта, созданного по лицензии) напрямую зависят от оценки игровой прессы. Если оценка невысока, то разработчик должен заплатить больше и не ждать похвал от Warner Bros. Средняя оценка ***Prisoner of Azkaban*** на независимом интернет-ресурсе www.gamerankings.com равна 66 – очень и очень посредственный результат. Где обещанные кары небесные? Где обещания в следующий раз все сделать так, как надо и не допустить халтуры? Тишина. Пускай игра столь невысокого качества, что является форменной антирекламой Warner Bros., но 20 миллионов проданных копий предыдущих двух частей сказки о мальчике, который выжил, позволяют забыть о любых претензиях.





■ Разве такой приятный человек, как Блэк, мог хоть муху обидеть?



■ Рон научился летать. Только низенько...



Магические эффекты выполнены на уровне предыдущих двух игр о Поттере.

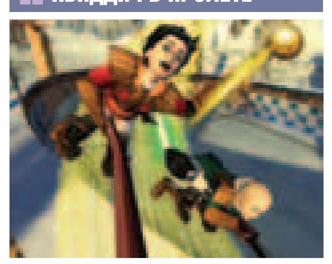


Гарри Поттер увлекся бобслеем.



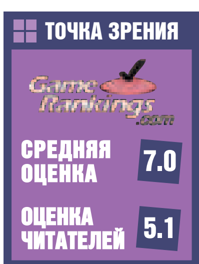
В сражении нельзя переключаться между тремя персонажами. Жаль.

КВИДДИЧ В ПРОЛЕТЕ



В *Prisoner of Azkaban* отсутствуют матчи по квиддичу. При всей его незамысловатости, красочная мини-игра добавляла очков миру Гарри. На этот раз квиддич заменили тремя другими мини-играми, гораздо более примитивными: полет на гиппогрифе, схватка с пикси и укрощение Книги монстров. В Electronic Arts хорошо знают счет деньгам, а потому решили: выпуск *Harry Potter: Quidditch World Cup* – отличный повод для того, чтобы вырезать квиддич из Prisoner of Azkaban. Не удивительно, если вскоре анонсируют Quidditch World Cup 2005, а за ним последуют Quidditch 2006…

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



тера. Вот только вышла эта революция какой-то «бархатной», почти нереволюционной. Нам обещали, что между тремя героями можно будет переключаться, когда заблагорассудится. Нас обманули. Смена персонажей происходит исключительно по воле разработчика, в строгом соответствии со сценарием. То, что каждый из персонажей вызубрил свои заклинания, ничуть не украшает тактическую часть «ужасных сражений» с пикси. Никакой тактики нет и в помине. Иначе говоря, в Изумрудный город ведет одна дорога – из желтого кирпича.

Графически игра почти не изменилась. Prisoner of Azkaban пойдет даже на слабых машинах. Грустно признавать, но геймплей упростился даже по сравнению с предыдущими частями сериала. Сюжетная часть Prisoner of Azkaban проходится буквально за несколько часов, а продолжать игру ради того, чтобы собрать все карточки с изображениями волшебников – увольте.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – коммерческая игра и, без сомнения, разойдется по миру не одним миллионом копий. Детям она понравится. И все-таки это – игра-разочарование. Все мы надеялись, что раз повзрослел Гарри (ему уже тринадцать), повзрослеет и геймплей. К сожалению, Electronic Arts – не та компания, которая пойдет на риск.

Prisoner of Azkaban сделан грамотно. Иногда даже начинаешь сомневаться: может, такими и должны быть игры для детей? Яркие герои, удобное управление, замечательная музыка – что еще надо? Но на другой чаше весов лежит геймплей, ради которого, собственно, все и затевалось. А здесь: скука, серость, кастрированный сюжет и тотальное отсутствие свежих идей.

То, что в Electronic Arts работают талантливые люди, сомнений не вызывает. Жаль, что отдельным частям Prisoner of Azkaban они уделили чересчур много внимания, другим же – с гулькин нос. Продукт получился несбалансированным: там – густо, а тут – пусто. А природа, как известно, не терпит пустоты.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0
+ Покупайте, если «толстый» брэнд для вас важнее самой игры.
− Упрощенность геймплея заставляет быстро разочароваться во всей игре.

ДИЗАЙН 6.0
+ Разработчики творили игру в тесном контакте с киношниками.
− Локации, герои, заклинания приятно нарисованы, но слабо анимированы.

ГРАФИКА 5.0
+ Похоже, сериал о Поттере по-прежнему творится на движке Unreal Tournament.
− Угловатость не спрятать за эффектами. Руки персонажей напоминают грабли.

УДОБСТВО 8.0
+ Игру делали для детей, и управление простое, как теорема Пифагора.
− С каких это пор стрейф считается достоянием продвинутых игроков?!

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Свой саундтрек игра позаимствовала из фильма. Озвучка тоже не подкачала.
− Придраться не к чему – композитор Уильямс (John Williams) поработал на совесть.

ИТОГО
Грязный Гарри для детей и неприхотливых геймеров.

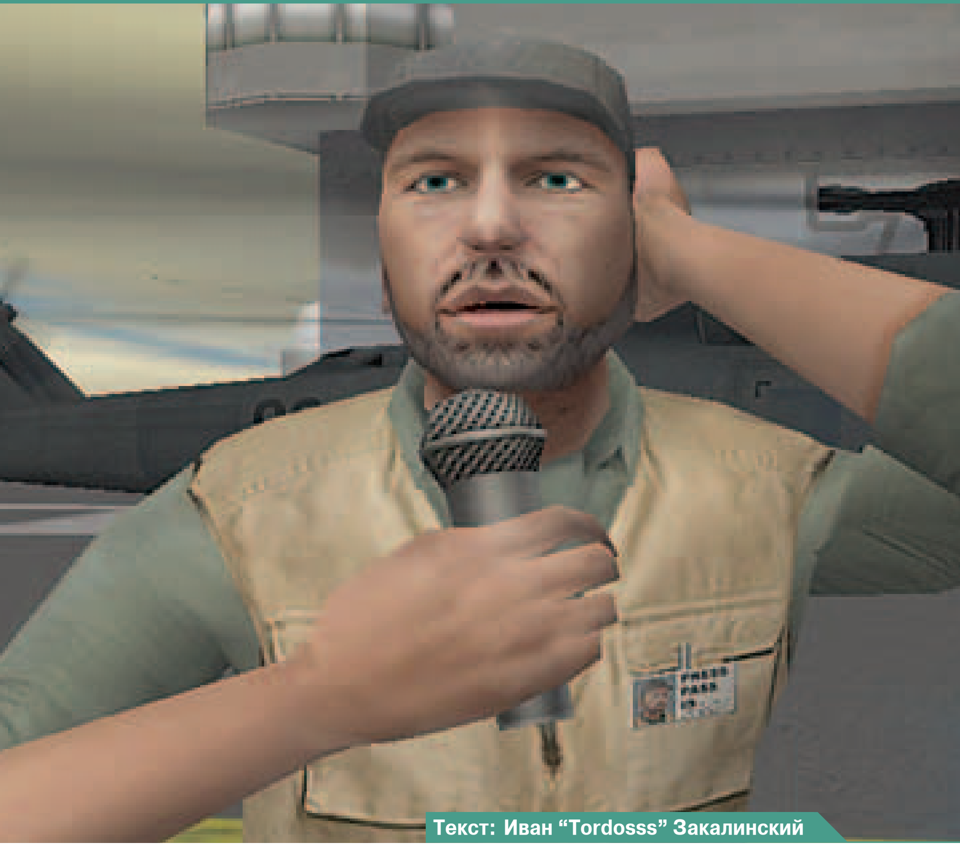
6.0



Гарри и Гермиона в странной позе на странном гиппогрифе.

MARINE SHARPSHOOTER II: JUNGLE WARFARE

КАК НАУЧИТЬСЯ НЕНАВИДЕТЬ «СНАЙПЕРКУ»



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Думаешь, он видит нас в бинокль? Он вообще ничего не видит, уверяю тебя.



На мой взгляд это единственный красивый кадр за всю игру.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Groove Games
РАЗРАБОТЧИК	Jarhead Games
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.groovegames.com/Games/MarineSharpshooter2

Я честно прошел всю игру. Облазил все меню. Прочитал документацию. Залез на сайт. Я думал, может быть после прохождения откроется новый режим. Или в меню будет переключатель режима игры. Или в документации напишут что надо добавить в командную строку, чтобы изменить игровой процесс. Или на сайте что подскажут... Тщетно, режима «нормальная, интересная игра» в *Marine Sharpshooter II* не обнаружено. Знакомься, перед тобой проект, глядя на который начинаешь жалеть о том, что его главное меню не состоит из одной лишь кнопки "Quit Game".

СТРАННЫЙ КЛОН

Конечно, перед нами клон. Но, какой-то неправильный. Клон ***Team Sabre*** – далеко не самой сильной игрушки. Это как если бы ты в качестве идеала для подражания взял бы себе дядю Федю из соседнего подъезда. Он, конечно, мужик хороший, стопарик водки ухомячивает, не поморщившись, но к тому ли стоит стремиться? Вот и я так считаю.

А разработчик совсем другого мнения. Они почему-то думают, что если взять средненькую идею, а потом ее отвратительно реализовать, то коммерческий успех гарантирован.

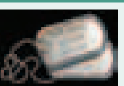
Итак, мы имеем очередную несчастную страну Тропической Африки, годовой бюджет которой равен твоим месячным затратам на компьютерные игры. Естественно, в стране кризис: повстанцы, гражданская война и как результат – подорожание цен на спиртные напитки. Допустить такого безобразия кладезь мировой добродетели (США, то есть) никак не может, поэтому посылает к берегам несчастного государства свой авианосец. Личный состав авианосца (если судить по здешним кошмарным роликам на движке): репортер какого-то телеканала с дикцией Кашпировского и больным ухом (слишком упорно он за него все время держится), наш батька-командир и кучка морских пехотинцев. Все.

Этой славной компании и предстоит освободить захваченного в заложники президента страны, завалить Главного Злодея и узнать Страшную Тайну о том, кто все-таки финансировал восстание мятежников. Сказать, что сюжет раскрывается вяло – не сказать ничего. В здешних роликах на движке столько же динамизма, сколько в спящей улитке, а все остальное время сценарий движут плоские реплики главного героя и его напарника.

Зачем на протяжении пяти минут обползать лагерь повстанцев, если можно перестрелять их всех из снайперской винтовки?

РАЗВЕ В ЭТО ИГРАЮТ?

Главный герой – специалист по снайперской стрельбе, скрытному перемещению и



О КОМПАНИИ

Jarhead Games – компания, основанная в 2001 году двумя людьми, чьи имена мы здесь в целях их безопасности не приводим. С момента основания эти несчастные трудятся над «уцененными» проектами, среди которых такие сомнительные хиты, как *Navy SEALs* и *Sniper*. Штаб-квартира этой студии – в Ванкувере (Канада).





диверсионным операциям. Легче от этого не становится. Несмотря на то, что разработчики буквально на коленях умоляют нас по-тихому перемещаться по здешним джунглям и пустыням, за датчиком скрытности следить нет никакого желания. Зачем на протяжении пяти минут обползать лагерь повстанцев, если можно перестрелять их всех из снайперской винтовки? «Их всех» – это я, конечно, переборщил. Тебя ждет несколько видов врагов, каждый из которых отличается полной слепотой, идиотским искусственным интеллектом и деревянной анимацией. Но об этом позже.

Рассказываю, как выглядит игровой процесс. Бежим с напарником по абсолютно линейному и однообразному уровню, отстреливая врагов и иногда попадая в засады, из которых повстанцы появляются в большом количестве и со всех сторон. Напарник иногда стреляет в молоко, иногда обозначает на карте очередного врага, а в остальное время бессловесным хвостиком бегает у нас за спиной.

Процесс перестрелок вызывает одну только зевоту: находим в прицел одной из трех присутствующих в игре снайперских винтовок тупую голову врага и жмем на спуск. В это время противник старательно бегает, чего-то орет пофранцузски и пытается спрятаться за деревьями и кустами (которые совершенно непробиваемы для наших пуль). Иногда он стреляет в нашу сторону, попадая примерно один раз на десять патронов. Адреналин так и плещется, а?! Весь игровой процесс напоминает Team Sabre, только с отрезанными ногами – вместо веселой пальбы во все стороны и ощущения настоящих напряженных боев мы имеем скучную беготню по прямой, которой пытаются помешать криворукие враги, ужасно низ-

ФАКТЫ

10 нечеловечески скучных миссий

1 голос на двух героев

35 капель валидола чтобы пройти игру до конца

1000 матюгов в адрес разработчиков

5 засад подряд – рекорд одной из миссий

4 внутриигровых дня боевых действий



ВРАГИ В АССОРТИМЕНТЕ

Такое однообразие врагов я последний раз видел, пожалуй, только в симуляторе шахмат. Итак, кто же нас ждет на поле боя. Прежде всего – мужественные негры-повстанцы с автоматами Калашникова, которые уже успели нам набить оскомину в *Delta Force: Black Hawk Down*. Однако на сей раз этим парням не достаточно одной пули в грудь – с одного раза их валит только хэдшот. Затем следуют те же негры, только с гранатометами. Стреляют они преимущественно в противоположную от игрока сторону, к сожалению, не попадая по своим однополчанам. Еще здесь есть наемники – вроде как немцы, но между собой говорящие исключительно по-английски с сильным акцентом. Иногда в их речи проскальзывают немецкие слова – но только такие, которые знает стандартный американский казуал. А еще я пару раз встречал негров, вооруженных одними… биноклями. Вот этих парней действительно было жалко убивать.





Вот такие здесь нечеловечески красивые взрывы.

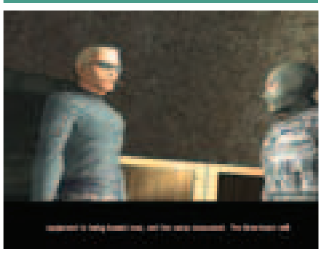


Может, и мне поучаствовать в нашем конкурсе порнографических скриншотов?


Замечу – я к нему даже не подкрадывался. Парень, видимо, медитирует.


Стандартная ситуация: ни враг, ни мой напарник друг друга не видят.

НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ



Да-да-да, в игре есть и такое. В последней миссии прямые рельсы уровня наконец-то начнут ветвиться и, в зависимости от твоего выбора, ты увидишь разные концовки игры. По словам разработчиков, это должно сделать их детище особенно привлекательным для повторного прохождения. Одного они не учли: для переигрывания последней миссии придется провести за игрой лишние 20 минут. Такого человеческая психика может не выдержать.



кая скорострельность снайперки и старания разработчиков сделать нашу жизнь чередой непроглядной депрессии и запоев.

МИР ДЕРЕВА

Но больше всего меня здесь угнетает графика. Первое, что настораживает – исполнительный файл игры называется "Lithtech". Напомню, что последней игрой, выпущенной на этом древнем движке, была ***Contract: J.A.C.K.*** полугодичной давности, и уже тогда он отнюдь не блистал. Но даже этот проект по сравнению с нашим сегодняшним антигероем кажется по меньшей мере третьим ***Doom***. Итак, картина джунглей: однообразные квадратные деревья, зеленые стены с двух сторон (чтобы мы куда не убежали), пуленепробиваемые кусты из двух с половиной спрайтов и трава, растущая из квадратных холмов. Меж деревьев бегают рубленые бензопилой буратины, обтянутые грязными тряпками вместо текстур. Спецэффекты уровня Doom (первой части, естественно). Единственное, что выполнено хотя бы чуть-чуть на уровне – это оружие в руках главного героя. ВСЕ. Больше графических изысков не жди.

Музыка представляет собой невыразительную смесь звуков, написанную человеком, явно в первый раз усевшимся за плохонький синтезатор. Остальное звуковое оформление... как бы это сказать... было явно записано на диктофон, а затем перенесено в игру. А еще разработчики решили, что главному герою и его напарнику говорить одним голосом – это норма. Так что в конце концов я просто устал разбираться, кто из наших двоих супер-героев сказал ту или иную фразу.

Честно говоря, я не вижу ни одной причины, по которой тебе стоило бы играть в эту игру. В ней нет ничего стоящего. В Америке и Европе она вышла по заниженной цене – всего 20 американских долларов. Я бы не отдал за нее даже ста пиратских рублей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2.0
- \+ Игра довольно быстро заканчивается. А еще в нее можно просто не играть.
- – Однообразие, скука, непродуманность, вторичность. Список продолжать?

ГРАФИКА 3.0
- \+ Графическое оформление трехмерное. И оружие симпатичное.
- – Триумф квадратности, размытости и невнятности. Художники постарались.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
- \+ Некоторые события, к счастью, не озвучены. И музыку можно отключить.
- – Серый, ничем не выдающийся звук. Однообразная кислая музыка.

ДИЗАЙН 2.0
- \+ По крайней мере, понятно, что дело происходит в современном мире.
- – Нулевой дизайн, нулевое погружение в игру, никакого единого стиля нет.

УДОБСТВО 6.0
- \+ Радар нагло украден из Team Sabre. Все весьма информативно и наглядно.
- – Но совсем некрасиво. Что поделаешь, в армии главное – эффективность.

ИТОГО

И это я еще расщедрился с оценкой. Не надо в это играть, очень прошу.



2.0


Режим ночного видения просто превращает черный цвет в зеленый.


LORDS
of
EVERQUEST
Real Time Strategy
UBISOFT
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

ТРЕКМАНИЯ

СОБЕРИ СЕБЕ NFS



Текст: Кирилл Аврорин

Мастер-класс на скорости 213 км/ч. И это не максимум!

Для создания трассы предлагается выбрать одну их трех «тем».

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК	Nadeo
ПОЙДЕТ	Процессор 450MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 10-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.trackmaniagame.com

Видимо, каждому из нас хотелось во время очередного прохождения опасного участка в *Colin McRae Rally* слегка изменить замысловатую трассу или, наоборот, усложнить простейший испанский этап. Но стоит только запустить 3D Max Studio, и желание воссоздать хотя бы небольшой отрезок прямой отпадает само собой.

ОНИ БЫЛИ ПЕРВЫМИ

Ожидать от разработчиков игр уровня ***NFS*** или ***Colin McRae Rally*** выхода официального редактора трасс не приходится: технология создания уровней и объектов настолько сложна, что адаптация ее под среднего пользователя займет слишком много бесценного рабочего времени. Но идея, несомненно, интересная, и попробовать силы в новом для себя жанре аркадных гонок решилась французская компания **Nadeo**. Издавать сие чудо вызывалась известная нам по проекту ***Desert Rats vs. Afrika Korps*** контора **Digital Jesters**. Из интересных релизов в ее копилке имеется менеджер велогоночной команды и симулятор шкипера парусного судна ***Virtual Skipper***.

О ЧЕМ ВЫ ВООБЩЕ ГОВОРИТЕ?

Цель, завязка и сюжет ***«ТрекМании»*** укладываются в простое действие: доехать из пункта «А» в пункт «В». Чем быстрее – тем лучше, тем больше тебе дадут призовых очков, на которые можно покупать новые «куски» трасс для строительства в свободном режиме. Всего есть 3 варианта одиночной игры: простые гонки на время по заранее спроектированным ландшафтам, решение загадок и соревнования на выживание. Достаточно пройти лишь пару уровней «Загадок», чтобы в полной мере освоиться с редактором трасс. Проверить же свои силы в вождении местных автомобильчиков можно как раз в «Гонках на выживание», где придется стараться любой ценой не вылететь за пределы дороги.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Встроенный конструктор, вокруг которого, фактически, построена вся игра, позволяет легко и быстро возводить поистине фантастические треки. Для их создания достаточно лишь четырьмя кнопками передвигать курсор по трехмерной карте местности и выбирать из обширного списка нужный элемент дороги или ландшафта. Хочется сделать мертвую петлю на высоте 200 метров от земли? Нет проблем! В «ТрекМании» нет никаких правил и физических законов: кусок дорожного полотна запросто может висеть в воздухе, а стартовая позиция гонщика

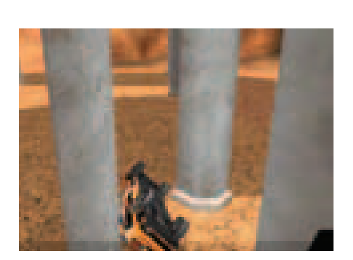
Цель, завязка и сюжет «ТрекМании» укладываются в простое действие: доехать из пункта “А” в пункт “В”



О КОМПАНИИ

За все время своего существования ребята из Nadeo успели порадовать мир необычным и весьма красочным симулятором шкипера парусной яхты – игра называлась *Virtual Skipper*. До наших холодных краев приключения знойных лодочников, к сожалению, не дошли, но и *«ТрекМании»* оригинальности не занимать.









может быть задана где угодно. Объектов для постройки трасс настолько много, что они разделены на три темы: леса, пустыня и снежное ралли. В пустыне превалируют подземные сооружения, а в лесах тебе в качестве строительных материалов предложат каменные ущелья, тоннели и пещеры. Но, как и во всей игре, реальная физика не играет никакой роли – проектируй себе на здоровье, чем необычнее и круче смотрится трасса, тем интереснее ее проходить.

ЖИЗНЬ ВНЕ ДОРОГИ

Поначалу, увидев бортики по бокам от дороги, я подумал, что игроку явно не дадут выехать за ее пределы. Однако первая же ошибка в повороте отвергла все сомнения – джипчик перескочил через небольшое ограждение, и вылетел на свободу, после чего пришлось довольно долго возвращаться обратно, дабы проехать-таки через нужный чек-пойнт, без которого победы не видать. На трассах, спроектированных разработчиками, путешествовать по пересеченной местности приходится довольно редко, однако в своих собственных творениях можно делать все, что угодно: затяжные прыжки через реки и овраги, форсирование водных препятствий, длинная гонка по пустыне с трамплинами...

ФИЗИКА? КТО ЭТО?

Как я уже упоминал, любые реальные физические законы в «ТрекМании» внаглую игнорируются, что, правда, идет только на пользу геймплею. Разумеется, и в области управления машинкой ожидать особых премудростей не стоит. Всего есть три типа авто, и различаются они в основном скоростными характеристиками. Для успешного прохождения даже самой сложной трассы достаточно вовремя нажимать на стрелки и (иногда) на тормоз. Управляемый занос, гравитация, срыв колес – все это неведомо здешним транспортным средствам. С другой стороны, только так можно пройти все те безумные виражи и мертвые петли, которые предлагает нам построить редактор трасс. Однако чрезмерно увлекаться тараном ограждений и столбов не рекомендуется – несмотря на полную аркадность, автомобильчики имеют свойство разрушаться.

МАНЬЯКАМ-СТРОИТЕЛЯМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

На Западе «ТрекМания» вышла довольно давно, и даже успела обзавестись неплохим аддоном. У нас же компания **«Бука»** локализовала ее совсем недавно и, на мой взгляд, не зря – эта игрушка будет популярна долгое время, хотя бы по той простой причине, что конкурентов у нее нет. «ТрекМания» не столь интересна непосредственно как гоночная аркада – тот же ***"Ford Racing"*** предлагает куда более захватывающие соревнования, но редкого игрока не увлечет конструктор треков, практически не имеющий ограничений. Также стоит упомянуть режим "hot seat", где ты со своим другом можешь по очереди пытаться побить рекорд какой-либо трассы. Эстеты и начинающие дизайнеры могут пойти в интернет, где уже выложено немало дополнений, как профессиональных, так и любительских, и создать автодром своей мечты. В «ТрекМании» возможно все.

ФАКТЫ

2000 строительных элементов

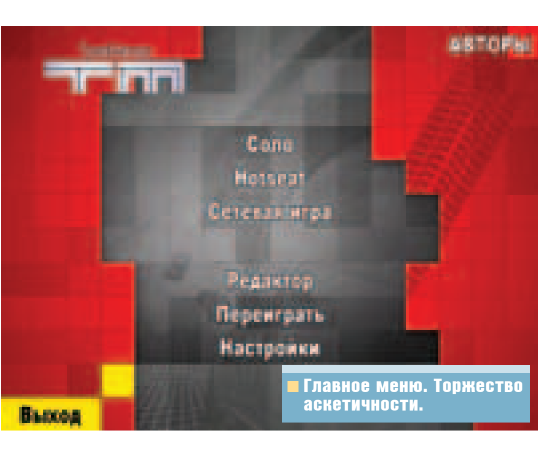
32 почти одинаковые машинки

10 игроков по сети

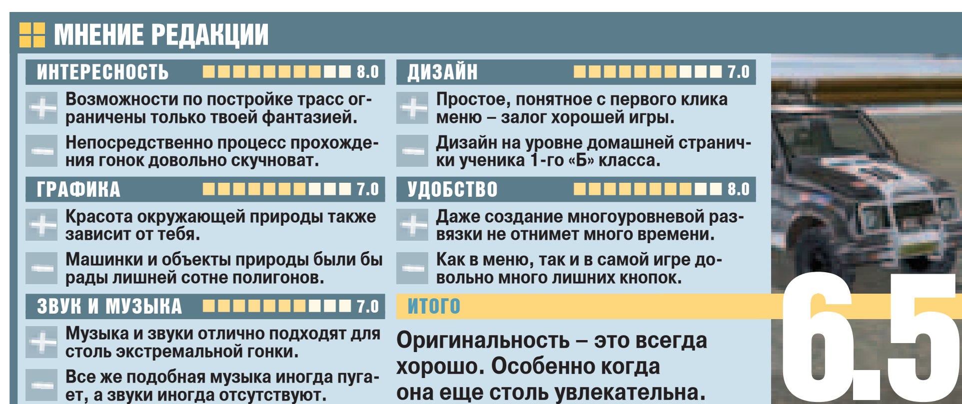
4 управляющие клавиши

3 игровых мира





Главное меню. Торжество аскетичности.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Возможности по постройке трасс ограничены только твоей фантазией.
– Непосредственно процесс прохождения гонок довольно скучноват.

ГРАФИКА 7.0
+ Красота окружающей природы также зависит от тебя.
– Машинки и объекты природы были бы рады лишней сотне полигонов.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Музыка и звуки отлично подходят для столь экстремальной гонки.
– Все же подобная музыка иногда пугает, а звуки иногда отсутствуют.

ДИЗАЙН 7.0
+ Простое, понятное с первого клика меню – залог хорошей игры.
– Дизайн на уровне домашней страничκи ученика 1-го «Б» класса.

УДОБСТВО 8.0
+ Даже создание многоуровневой развязки не отнимет много времени.
– Как в меню, так и в самой игре довольно много лишних кнопок.

ИТОГО

Оригинальность – это всегда хорошо. Особенно когда она еще столь увлекательна.

6.5

NITRO FAMILY

ТРЭШ-СЕМЕЙСТВО



Текст: Илья Зибирев



Применение техники «поймай летающего врага в прицел» на практике. Это очень выгодно, друзья.



Литраж крови на квадратный метр превышает практически все мыслимые границы.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	ValuSoft/THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Delphieye Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.nitrofamily.com

На этом месте должен был быть ангел, но мы [censored] ***[дали ему понять, что он здесь лишний – прим. ред.]*** **его и спустили в шлюзы. Поэтому вот что я тебе скажу, чувак: Nitro Family – угарная игра. А все, кто с этим не согласен – пусть отправляются в [censored]. Не чета они таким клевым ребятам, как мы.**

А ЕЩЕ Я В НЕЕ ЕМ

Представь себе того самого боксера из анекдота. Представил? А теперь дай ему в каждую руку по пушке, посади на загривок не менее стероидную жену и отправь семейную парочку на тропу войны.

Зачем воюем? Думаю, этот вопрос в один прекрасный момент задали себе и создатели игры, поэтому пришлось написать сюжет.

У стероидной семейки похитили единственное чадо, пухлого блондинистого мальчугана, который вместо кубиков играет с динамитными шашками, а вместо машинок у него – пистолеты-пулеметы. Милый мальчуган. Весь в отца.

Похитили его, как водится, злодеи. Наркоторговцы из организации Golden Bell (к производству вертолетов никакого отношения не имеющей). Теперь по следам мерзавцев идет вышеописанная парочка, оставляя за собой живописный кроваво-дымный след.

GUNZ

Главная фишка в Nitro Family – максимальное разнообразие процесса разделки мяса. Убивать, скажу я вам, здесь весело. Первое достижение местного народного хозяйства: стрельба с двух рук. Есть: пулемет, ракетница и дробовик, а также – две свободные руки, готовые по назначению использовать две пушки одновременно. Иметь под рукой два ствола вместо одного очень удобно.

Пушки можно апгрейдить у специальной барышни, которая ждет тебя в определенных местах на уровнях. Помимо трех вышеописанных пушек, ты можешь приобрести и обычные.

Кроме того, Nitro Family впервые в истории шутеров от первого лица вводит в игру такое понятие как «комбо». Комбо – это когда ты сначала стреляешь в монстра из дробовика, его тело отправляется в полет, в котором его ждут метко выпущенные тобой ракеты. Ну или то же самое, но с пулеметом. А чем больше раз ты попал в несчастное тельце злодея, тем больше денег ты получишь.

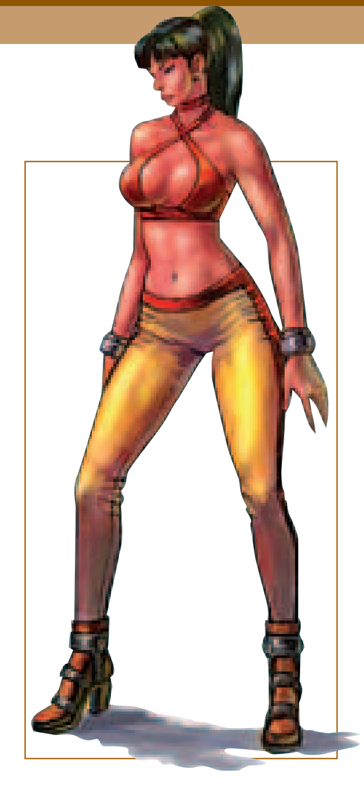
А на сладкое – модный нынче режим slo-mo, он же – bullet time, который «включается» в особо тяжелые для тебя или монстров моменты.

Ложку дегтя в студию! Спасибо. Итак, мы рассказали вам о веселом смертоубийстве. Теперь расскажем, почему оно на самом деле не такое уж и веселое.

Главная фишка в Nitro Family – максимальное разнообразие процесса разделки мяса. Убивать, говорят, здесь весело

О КОМПАНИИ

Delphieye Entertainment – сравнительно молодая корейская контора, штаб-квартира которой расположена в Сеуле. Начав бурную игропроизводительскую деятельность в 2000-м году, Delphieye на сегодняшний день имеет за плечами два готовых проекта – *Nitro Family* и MMORPG *Helikia2*.



Во-первых, дурацкая физика игры не дает толком получить удовольствие от комбо. Теоретически, бездыханный трупик невинно убиенной твари можно отправлять в полет раз десять. Фактически же он падает после первого-второго выстрела из дробовика. Масса веселья.
Bullet-time малоприятен в использовании: вместо чувства собственного превосходства над и без того медленными и тупоголовыми противниками, ты получаешь страшный acid-trip с оружием наперевес.

WAAARGH!

Монстры – это что-то особенное. Как, впрочем, и все остальное. Нет, в неком чувстве юмора товарищам из команды **Delphieye** не откажешь. Но разнообразия не чувствуется. Возможно потому, что из шести-десяти полигонов и пары мутных текстур сложно сделать ребятам действительно разные и запоминающиеся, скажем, головы.
То, что враги нашей парочки обделены интеллектом – скорее достоинство, чем недостаток. Это, можно сказать, канон жанра: добрые, но безмозглые положительные герои выносят сотни тупоголовых врагов человечества.
К сожалению, местные враги человеческого рода превзошли по степени идиотичности даже своих коллег из ***Serious Sam***. Те бежали хоть и по прямой, но хотя бы в сторону Сэма. А эти просто бегают. И стреляют. Иногда даже в тебя – если повезет.

О ГОЛОВАХ

Они, головы, здесь строгие и прямолинейные, если не сказать – квадратные. На местных уровнях свежо, просторно и чисто: ничто не отвлекает тебя от изучения голых стен и пола, редких вкраплений интерьер-дизайна, промышленных конструкций и орд нездорово-анимированных монстров, разгуливающих среди всего этого великолепия. Движок Serious Sam купили, а что с ним нужно было делать, похоже, не знали.

MUZAK

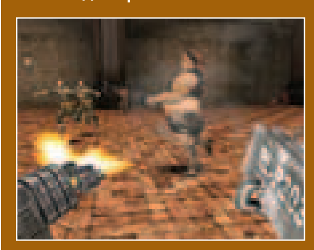
Вот ты думаешь, что самое страшное в Nitro Family? Графика? Сюжет? Не смеши меня, сюжет как раз то, что надо. А вот музыкой местного разлива можно пытать людей. Пытать жестоко, безо всякой жалости. Что нужно для услады слуха среднестатистического солнечного раздолбая? Конечно хорошая, молодежная такая, гитарная музыка в стиле каких-нибудь **The Offspring** или **Guano Apes**. Хотя лично я с трудом различаю, где у них обычно заканчивается одна песня и начинается следующая. Видимо, создатели Nitro Family страдают от этого же недуга, поэтому решили, что закольцованная 30-ти секундная песенка, текст которой долго преследовал меня даже во сне, будет в самый раз. Полтора часа игры – неделя музыкального психоза. По кругу, дорогие корейские друзья, повторять нужно только мантры, а вот музыка должна быть разнообразной. Отключаем сразу и навсегда.

ЛЕТО, СОЛНЦЕ

Если не ждать от Nitro Family повторения успехов батюшки Сэма или недавнего Painkiller, то в ваших с ней отношениях не будет места для разочарования. Малобюджетный проект на то и малобюджетен, чтобы довольствоваться малым.
В качестве летнего послерабочего убийства времени Nitro Family вполне покатит, а рассуждения о судьбах жанра и качественной продукции оставим эстетам. Так ведь, чувак?

ФАКТЫ

- **10** полигонов в головах монстров
- **2** руки, обычно используемые на полную катушку
- **2** излишне мускулистых главных героя
- **50** малоразличимых видов врагов

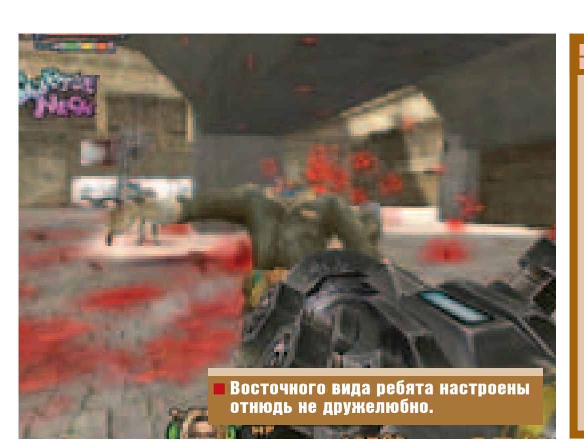




ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	3.8



Восточного вида ребята настроены отнюдь не дружелюбно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Оригинальный подход к использованию оружия, безбашенность происходящего.
– Скучные враги и уровни. Потенциал игры не реализован даже на половину.

ГРАФИКА 4.0
+ Некоторые картинки и заставки из игры можно даже назвать симпатичными.
– Примитивные модели, дерганая анимация, пустынные уровни. Продолжать?...

ЗВУК И МУЗЫКА 3.0
+ Обычный звук. То, что о нем нечего сказать – в какой-то степени плюс.
– 30-ти секундный loop в качестве музыкального фона к игре – кошмар меломана.

ДИЗАЙН 4.0
+ «Двуручная» стрельба, общая веселость и безбашенность происходящего.
– Однотипные противники, в большинстве своем скучные и занудные уровни.

УДОБСТВО 5.0
+ Управление реализовано неплохо, удобная «двуручная» стрельба.
– На мультяшном HUD-е не всегда можно толком рассмотреть все, что нужно.

ИТОГО
Развеселое малобюджетное стероидное трэш-мочилово.



5.5

ALIEN SHOOTER: НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ



О КОМПАНИИ
Sigma Team проживают в нашей стране и занимаются исключительно shareware-играми. *Alien Shooter* – вторая игра команды.

ЗЕЛЕНОЕ МЯСО

Ни одна инопланетная тварь не должна остаться в живых!

Кровавые пятна на полу – свидетельство вполне профессионального владения шотганом.



ЖАНР ИГРЫ	Isometric Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Sigma Team
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Sigma Team
ПОЙДЕТ	Процессор 400 MHz, 128Mb RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 600 MHz, 256Mb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.russobit-m.ru/rus/games/alien

Текст: Илья Зибирев

Умение правильно отдыхать не менее важно, чем умение хорошо и плодотворно работать. А от современных игр иногда тоже нужно отдыхать.

Alien Shooter – символ абсолютного отдыха. Множество этажей, оккупированных инопланетянами, только и ждут нас, избавителя. Живым из этого здания должен уйти только наш герой.
Твари мрут не просто пачками: пол уже покрывает несколько слоев крови и мяса, а из очередной двери все еще валит живой поток, лязгающий челюстями, когтями и затворами инопланетного оружия. Многоствольное чудовище Vulcan на некоторое время дарит тебе иллюзию всесильной безнаказанности. Но патроны имеют тенденцию заканчиваться. Враги, по крайней мере, здесь – практически никогда.
Изометрия вкупе с отлично прорисованными интерьерами и анимацией гибели недругов радуют глаз и запросто уделывают иной трехмерный движок по драйвовости происходящего на экране.
Sigma Team наглядно демонстрирует: время не властно над простыми человеческими развлечениями. Как и десять лет назад, людям приятно и весело разворотить в кровавые ошметки сотню-другую недружелюбных алиенов. В сезоне 2003-2004 годов это модно делать при высоком разрешении экрана и 16-битной глубине цвета. Так кровь выглядит красивее всего.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Не замутненный интеллектуальностью зубодробительный геймплей.
− К концу игры кровавая мясорубка начинает совсем немного надоедать.

ДИЗАЙН 7.0
+ Интересные, в меру запутанные уровни, смертельно тупые монстры.
− При знакомстве с игрой заметно ее аскетичное shareware-прошлое.

ГРАФИКА 6.0
+ Все, что мы видим на экране, отрисовано до мельчайших подробностей.
− Главные герои могли бы быть немного меньше похожи на пластиковых кукол.

УДОБСТВО 6.5
+ Управление почти не вызывает нареканий, все просто, понятно и доступно.
− Наши герои не всегда стреляют точно туда, куда показывает прицел.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Сочные взрывы, стрельба, крики умирающих тварей, веселая музыка.
− Музыкальных треков очень мало, они постоянно играют по кругу – надоедает.

ИТОГО
Веселая и простая игра в лучших традициях старых добрых аркад.



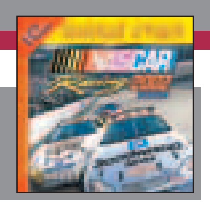
6.5




Голая правда о взрослой жизни
singles
flirt up your life!
«Симы» наконец-то обзавелись полигональными бюстами.
Для нирваны недостает лишь режима hands free!
СТРАНА ИГР
Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!
DEEP SILVER
ROTOBEE
Бука

Текст: Даниил Леви

NASCAR RACING 2002 SEASON



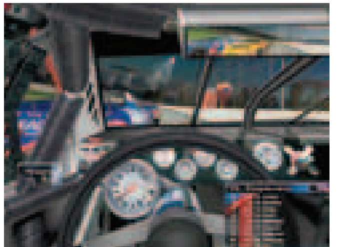
Жанр:	sport/racing
Разработчик:	Sierra Studios
Издатель:	1С
Количество CD:	один

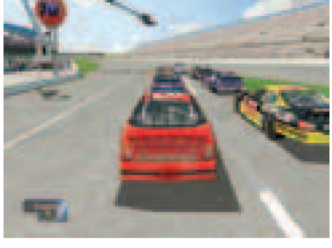
http://games.1c.ru/nascar_2002/

Общая оценка

Русский язык — отлично

Качественную альтернативу ***Nascar Racing 2002 Season*** сегодня можно отыскать без особого труда. Но здесь тоже есть на что посмотреть.



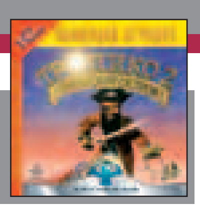


Порой за приобретение полностью и хорошо переведенной на русский язык игры, которая запустится на твоем компьютере в 99% случаев (при соответствии рекомендованным требованиям, конечно же), приходится платить гораздо больше, нежели три у.е. Насколько больше? Ну, например, на два года терпеливого ожидания.

К сожалению, насладиться ***Nascar Racing 2002 Season*** мы можем только сейчас, по прошествии двух лет после официального релиза. Именно поэтому в данный момент, на фоне той же ***ToCA Race Driver*** (также изданной российской компанией **«1С»**) рассматриваемая игра выглядит несколько устаревшей (особенно в плане выдаваемой на экран картинки). В 2002 году проект компании **Sierra Entertainment** был заслуженно признан одним из лучших гоночных симуляторов. Таковым его можно считать и сегодня, потому как участвовать в любимых американцами гонках серии Nascar, где автомобили на скорости свыше 200км/ч проезжают порой более 200 кругов, сейчас интересно и через призму Nascar Racing 2002 Season. Ну а если ты являешься счастливым обладателем качественного руля от именитого производителя – попробовать обязательно стоит.



ТРОПИКО 2: ПИРАТСКИЙ ОСТРОВ



Жанр:	strategy
Разработчик:	PopTop Software
Издатель:	1С
Количество CD:	два

http://games.1c.ru/tropico_2/

Общая оценка

Русский язык — отлично

Русская версия вышедшей достаточно давно игры. Игры интересной и качественной, завлекающей, помимо интересного геймплея, своей летней тематикой. Эх... куда уходит лето...





Ну и что, что официальный релиз ***«Тропико 2: Пиратский остров»*** состоялся более года назад? Ну и что, что большинство геймеров уже успело насладиться английской версией игры? Такие проекты морально не устаревают. Российскую локализацию «Тропико 2» в исполнении компаний **«Логрус»** и **«1С»** захотят увидеть в своей коллекции многие почитатели серии. Потому как есть за что: очень уж хочется примерить «должность» пирата, с каждой миссией упрочняющего свой авторитет на острове.

Когда настоящее лето вот-вот покинет родные края, на экране наших мониторов будет вечно светить солнце, а молодые девушки станут зазывать неряшливых пиратов на сеанс эротического массажа.

Изучать мир «Тропико 2» совсем не трудно. Обучающая миссия раз и навсегда расставит все на нужные полочки. А вот на прохождение последующей кампании может уйти достаточно много времени – временами по причине невыполнения требуемого задания, а порой лишь потому, что покидать райский остров нет никакого желания. Ладно, пойду строить еще одну пивную, а то мои подопечные совсем разбушевались – отказываются работать.





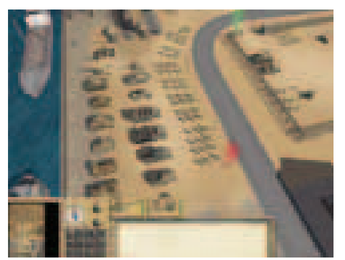
ПУСТЫННЫЕ КРЫСЫ
ПРОТИВ КОРПУСА «АФРИКА»

Жанр:	RTS
Разработчик:	Digital Reality
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://games.1c.ru/drvac/	

Общая оценка

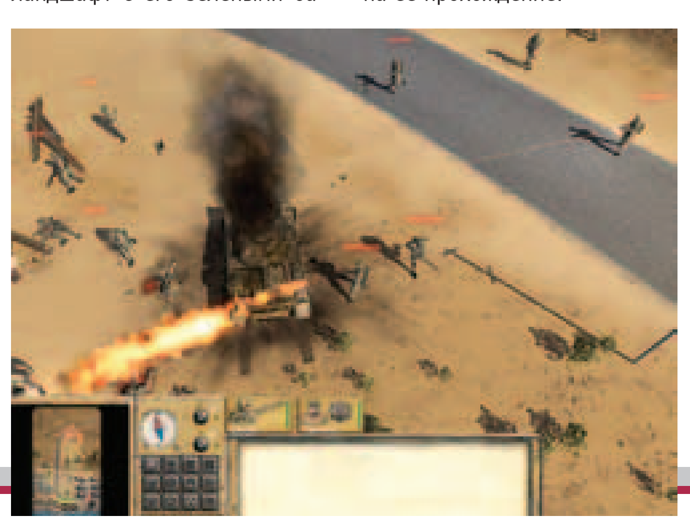
Русский язык — отлично

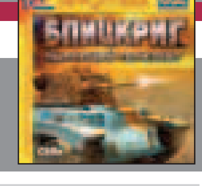
Есть возможность застрять у компьютера на пару часиков (как вариант, деньков) и не пожалеть о потраченном времени. Увлекательная и качественно сделанная стратегия. Поклонники *Soldiers of Anarchy* будут довольны...





До чего же хитроумные сюжеты иной раз выдумывают разработчики компьютерных игр, пытаясь вызвать у нас хоть каплю заинтересованности и сочувствия. Вот и на этот раз графоманы потрудились на славу. Два главных героя, однажды подружившись на олимпиаде 1936 года, оказываются в Африке, на войне, да еще и воевать им приходится под флагами противоборствующих сторон. Заинтересовало? Нет? А как тебе полностью трехмерная графика, юниты, по которым можно изучать вооруженные силы Англии и Германии середины прошлого столетия, прекрасно прорисованный ландшафт с его зелеными оазисами, поселениями аборигенов и мрачными военными постройками? Мало? А возможность оккупировать здания и вести бой под их защитой, окапываться, использовать любую незанятую военную технику? Можно в любой момент поставить игру на паузу, и вдоволь поразмыслив, отдать войскам единственно правильные приказы. Батальные сцены на открытых просторах или в городской черте – выбирай то, что больше нравится. А если надоест идти по написанному кем-то сценарию, в твоем распоряжении многопользовательский режим. Игра однозначно достойна времени, затраченного на ее прохождение.





БЛИЦКРИГ.
ПЫЛАЮЩИЙ ГОРИЗОНТ

Жанр:	RTS
Разработчик:	Nival Interactive/La Plata Studios
Издатель:	1С/Nival Interactive
Количество CD:	два
http://www.blitzkrieg.de/index.php?page=news.en.bh	

Общая оценка

Русский язык — отлично

Если ждать *«Сталинград»* и *«Блицкриг 2»* уже нет сил, а играть все равно хочется, смело отправляйся за дисками. Пройденный адд-он добавит счастья еще, как минимум, на пару месяцев.





Когда полки магазинов переполнены всяческими дополнениями к «Блицкригу», требующими наличия оригинальной версии, ***«Пылающий горизонт»*** приходится как раз кстати. Никаких установок поверх основной игры тут нет – приобретай два диска и спокойно наслаждайся собственным стратегическим гением. Тем более, наслаждаться действительно есть чем. Да и содержание диска изрядно порадовало – кроме стандартных нововведений, которые в том или ином виде все-таки должны присутствовать в любом адд-оне (а здесь это дополнительная кампания и почти два десятка карт для одиночной или многопользовательской игры), удалось обнаружить редактор карт и ресурсов с подробными руководствами по их использованию. А кто знает, вдруг ты станешь продвинутым мапмейкером, и компания **Nival Interactive** привлечет тебя к разработке ***«Блицкрига 2»***. Если оно так и получится – обязательно напиши. Свой человек в стане разработчиков всегда нужен... А пока этого не произошло, я имею в виду приглашения на работу и выхода второй части игры, советуем всем фанатам (как тематики Второй мировой, так и жанра RTS) детально ознакомиться с адд-оном «Пылающий горизонт». Не пожалеете.



БРАТЬЯ-ПИЛОТЫ.
ОБРАТНАЯ СТОРОНА ЗЕМЛИ

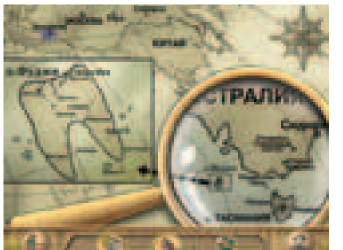


Жанр:	adventure
Разработчик:	Pipe Studio/K-D Lab
Издатель:	1С
Количество CD:	два
http://games.1c.ru/pilots/	

Общая оценка

Русский язык **отлично**

Для многих *«Братья-Пилоты»* – серия уже культовая. Тем, для кого она таковой не является, рекомендуем начать изучение с проектов прошлых лет. Ну и об *«Обратной стороне»* тоже не забывай.



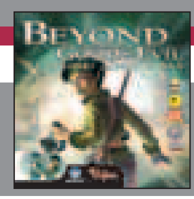


После сравнительно недолгого перерыва Шеф и Коллега снова поселились на экранах мониторов в образе всеми любимых Братьев-Пилотов. «Обратная сторона Земли» – последняя на сегодняшний день часть приключений знаменитых персонажей. Как того и следовала ожидать, в игре главной для нас задачей станет поиск (а точнее, спасение) слонов. Да не простых, а голубых полосатых, чья популяция на острове Тасмания сокращается с пугающей быстротой. Альтруисты Шеф и Коллега такое дело, естественно, пропустить не могут, ведь и тут замешан их старый «знакомый» Карбофос. Помнишь его?

В создании «Обратной стороны Земли» принимали участие разработчики из **Pipe Studio**, не так давно выпустившие квест ***«Полная труба»,*** и студия **K-D Lab**. Что получилось на выходе? Привычная игра с известными героями, наполненная юмором и кучей головоломок, часть которых удается решить лишь с N-ой попытки. Фирменное «ничего не понимаю» порой становится единственной эмоцией игрока. Порой хочется забросить игру к чертям собачьим, но ты продолжаешь поиски единственно правильного решения. Слишком уж свежи воспоминания о прохождении первых частей «Братьев-Пилотов».



ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА



Жанр	action/adventure
Разработчик:	Ubisoft Entertainment
Издатель:	Бука
Количество CD:	два
http://www.buka.ru/game/Game_2780.htm	

Общая оценка



Русский язык **отлично**

Несомненно, *Beyond Good & Evil* – одна из лучших игр 2003 года. Бесподобное сочетание рубилова а-ля *Prince of Persia*, юмора и технического воплощения идей разработчиков ставят проект компании Ubisoft на одну ступень со многими мировыми хитами.

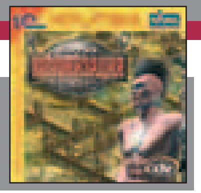




По достоинству игра ***«За гранью добра и зла»*** была оценена еще во втором номере нашего журнала, отхватив у довольного рецензента аж восемь балов. Правда, как оказалось, игра достойна и более высокой оценки. Почему? Да просто локализаторам удалось, во-первых, выполнить качественный перевод, а во-вторых, сохранить искрометный юмор в диалогах, который не только не потерялся в русской интерпретации, а, напротив, стал куда более привлекательным. Поведение одного только Пэйджа стоит того, чтобы пройти игру до конца. А ведь порой и очаровательная зеленоглазая красавица Джейд в перерывах между ожесточенными схватками с инопланетными супостатами и очередной фотосессией (ведь она этого достойна, да?) не прочь остроумно подшутить над своими коллегами.

Поэтому, даже если несколько месяцев назад ты начал проходить английский вариант игры, покупка диска от **«Буки»** точно не станет разочарованием. Повторное прохождение лишь прибавит положительных эмоций, да и потрясающий игровой мир можно будет изучить куда более детально. Графические же изъяны отбросим в сторону – общего впечатления они совсем не портят.





КОЛОНИЗАЦИЯ. БИТВА ЗА НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Жанр:	RTS
Разработчик:	Related Designs
Издатель:	1С
Количество CD:	два

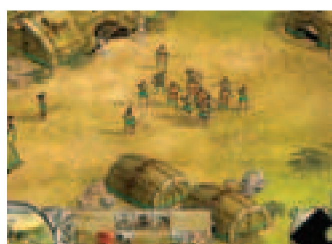
http://games.1c.ru/no_mans_land/

Общая оценка

Русский язык — отлично

Что ни говори, а *«Колонизация. Битва за новые земли»* смотрится куда менее привлекательно, чем схожая с ней *«Завоевание Америки»*. Рекомендуем ознакомиться с обеими играми – лучшую выберешь сам.





Возникает ощущение, что число игр на тему колонизации Америки в скором времени вплотную приблизится к количеству проектов, в основу которых легли исторические факты Второй мировой войны. «Колонизация. Битва за новые земли» еще раз предлагает нам поучаствовать в распределении американских земель.
С первого взгляда игра напоминает ***Age of Empires 2*** и ***«Завоевание Америки»***. От первой игры стратегия команды **Related Designs** получила (как и львиная доля иных RTS) привычный геймплей и никудышную графику (хотя пять лет назад такое качество выдаваемой картинки оценивали «на ура»). Аналогии же с проектом **GSC Game World** провести куда проще – как-никак общая тематика. Вот только украинским разработчикам удалось в свое время создать по-настоящему увлекательную RTS, поражающую энциклопедичностью информации, массовыми баталиями и неплохим балансом.
«Колонизация» похвастаться такими заслугами не в состоянии. Как уже отмечалось выше – внешне она явно проигрывает конкурентам сегодняшних дней. Возможно, режим многопользовательской игры и способен удержать у экранов любителей сетевых сражений, вот только доберутся до него немногие.





МОРТИР

Жанр:	FPS
Разработчик:	Mirage Interactive
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/mortyr/

Общая оценка

Русский язык — хорошо

Тратить кровно заработанные сто рублей на *это* нет никакого смысла. Поделка из прошлого столетия сегодня выглядит настоящим уродцем. А для уродцев у нас уготовлено отдельное место.





Скажу честно, пытливо изучая коробку с игрой, я был полностью уверен, что передо мной предстал очередной клон ***Return to Casstle Wolfenstein***. Но реальность оказалось куда более жестокой и непредсказуемой. Впервые запустив ***«Мортир»***, я моментально вспомнил 1992 год. А что случилось в 1992 году? Правильно, компания **id Software** выпустила ставший бессмертным ***Wolfenstein 3-D***. Параллель между играми провести способен каждый... кто найдет в себе силы поиграть в «Мортир» более получаса. А это очень тяжело, поверь мне. Если ты сумел превзойти этот рубеж, обязательно напиши – похвалим.
Конечно, ни куда не годной графике и отвратительному игровому процессу можно найти объяснения – официальный релиз состоялся в далеком 1999 году. Но, простите, нам-то какое дело? Ведь игру продают по ценам уровня нынешнего года. И на лотках «Мортир» лежит рядом с настоящими шедеврами сегодняшнего игростроя.
Проходить творение (все-таки, пусть она останется творением) **Mirage Interactive** сегодня может только человек, проснувшийся после пятилетней спячки. Но ведь ты не такой. И мы не такие.



СТРИТ РЭЙСЕР



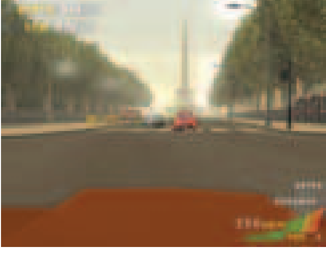
Жанр:	arcade/racing
Разработчик:	Davilex Games
Издатель:	1C
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/streetracer/

Общая оценка ■■■■■□□□□□
Русский язык **отлично**

Когда мы получим возможность лицезреть *Need for Speed Undeground* на улицах знаменитых столиц, игры типа *«Стрит Рэйсер»* покупать почти не будут. Ну а пока покупают – куда деваться.



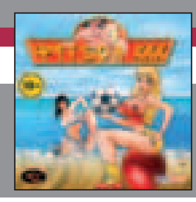


Компания **Davilex**, видимо, решила взять себе за правило регулярно выпускать аркадные гоночные симуляторы, главной и единственной особенностью которых становятся трассы, пролегающие по знаменитым городам Европы. Вспомним, к примеру, игру ***«Европейские гонки»***, в третьем выпуске «Витрины» получившую шесть заслуженных баллов.

«Стрит Рэйсер» – из той же песни. Достопримечательности Берлина, Гамбурга, Мюнхена, Парижа, Лондона пролетают перед глазами на протяжении каждого круга соревнования. Жаль только, что, бросив все силы на воссоздание архитектурных памятников, разработчики как-то забыли о самой игре. И, если заветная пометка «arcade» в строке жанра все же позволяет несерьезно относиться к реализации той же физики поведения машины, создатели обязаны были подумать хотя бы об удобстве управления. Сказать, что управлять автомобилем трудно – не сказать ровном счетом ничего. Нужно обладать сноровкой заядлого геймера, чтобы научиться грамотно вписываться в каждый поворот. В противном случае, гонка превратится в регулярные встречи с расположенными рядом домами, фонарями и прочим «реквизитом». Я на такое не согласен.



ФУТБОЛ XXX



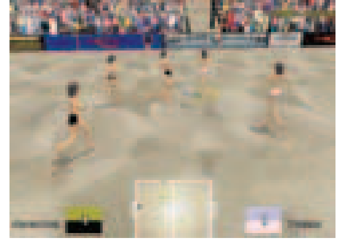
Жанр:	arcade
Разработчик:	Redfire Software
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

http://www.redfiresoft.de/xsoccer/soccer_01_d.php?SID=773014540

Общая оценка ■■□□□□□□□□
Русский язык **отлично**

Ахтунг! Клонированные полуголые тетки наступают! Крупнейшие солнечные пляжи планеты уже в их власти! Все на север!



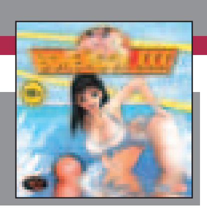


Если при виде обложки у кого-то и возникали сомнения в том, что ***«Футбол XXX»*** не имеет никакого отношения к серьезным симуляторам, то при изучении меню настройки управления эти сомнения должны мигом исчезнуть. Подвластные нам грудастые тети, отличить которых друг от друга просто невозможно (разве что игроки противоположной команды распознаются с легкостью – бикини другого цвета), могут лишь отдавать пас, бить по воротам и падать на сочинский песочек, изображая подкат. Понятное дело, что ни о какой тактике игры и речи быть не может. Есть один способ, грамотно используя который можно побеждать аж в трех режимах игры (тут должны быть бурные овации публики) – тренировке, одиночном матче или чемпионате. Любая футболистка любой страны (да-да, даже России) способна в одиночку обойти полевых игроков противоположной команды и со всей своей женской силой, выражающейся, конечно же, в размере бюста, двинуть по мячу в сторону ворот.

А еще на диске есть руководство пользователя. Нами руководят на восьми переполненных полезной информацией страницах. Понятное дело – освоить поведение теток не просто. Надеюсь, у тебя все получится – мужайся.



ВОЛЕЙБОЛ XXX



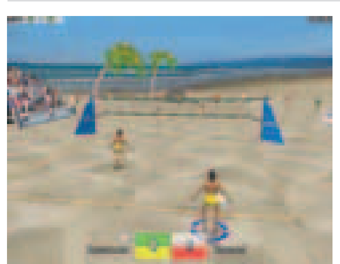
Жанр:	arcade
Разработчик:	Redfire Software
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

http://www.redfiresoft.de/xvolleyball/volleyball_01_d.php?SID=773014540

Общая оценка

Русский язык — **хорошо**

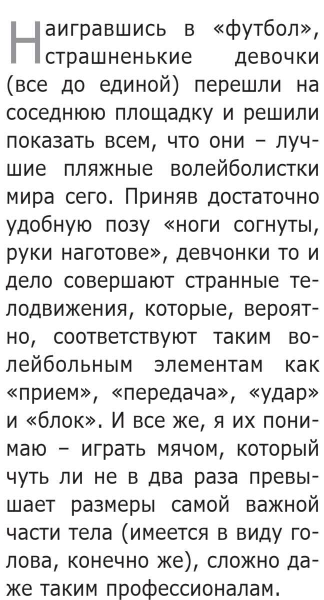
При покупке получишь в подарок пару демонстрационных версий и пяток роликов из игр. Но помни, что вернуть диск (как вариант, обменять) уже точно не удастся.





Наигравшись в «футбол», страшненькие девочки (все до единой) перешли на соседнюю площадку и решили показать всем, что они – лучшие пляжные волейболистки мира сего. Приняв достаточно удобную позу «ноги согнуты, руки наготове», девчонки то и дело совершают странные телодвижения, которые, вероятно, соответствуют таким волейбольным элементам как «прием», «передача», «удар» и «блок». И все же, я их понимаю – играть мячом, который чуть ли не в два раза превышает размеры самой важной части тела (имеется в виду голова, конечно же), сложно даже таким профессионалам.

Но, скажу честно, выглядит это убожество действительно забавно. Надоедает, правда, слишком быстро – двадцати минут (максимум тридцати) тебе хватит, чтобы со злостью забросить диск на самую дальнюю полку и забыть о нем навсегда. Поэтому не прислушивайся к советам продавца, который начнет рассказывать сказки о том, что волейбол – редкий гость на экранах компьютеров, а потому пропустить выход столь распрекрасного симулятора нельзя... Врет. Нагло врет. Эмблемка «18+» – производственная шутка разработчиков. Но ведь и мы можем пошутить, верно?





ГОНЩИК



Жанр:	arcade
Разработчик:	Team6 Game Studios
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

http://www.akella.com/pub-streetracer-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — **хорошо**

Shangai StreetRacer **– проект вторичный, смысловой нагрузки или какой–либо общественной ценности не несущий. Развлечение на час.**





Когда плоские автомобили, не всегда похожие даже на спортивные варианты, со скоростью в 150км/ч пролетают мимо склеенных из картона декораций, попутно сбивая все объекты, попавшиеся на пути, а затем за доли секунды тормозят и дают «задний» ход, начинаешь задумываться – а все ли здесь в порядке? Как оказалось, в «Гонщике» действительно не все в порядке. Точнее, привычному для нас порядку здесь не соответствует абсолютно ничего. Чего только стоят местные деревья, листья на которых, при первом же контакте автомобиля со стволом, перестают быть частью этого самого дерева и устремляются в свободный полет.

Ну, скажи, чем может тебя увлечь (по-настоящему увлечь) аркадный гоночный симулятор? Не думаю, что скудный автопарк нелицензированных, а потому получивших достаточно забавные названия, машин, пестрящий красками, но выглядящий по-настоящему убого пейзаж, или отвратительное управление (о руле и не думай) на это способны.

К сожалению (или к счастью), это приговор. Таких «Гонщиков» нам точно не надо – испортится впечатление от игр вовсе. Лучше достать из ящика последний ***Need For Speed*** – тоже гонки и тоже аркадные.



Всё что необходимо настоящему "геймеру"





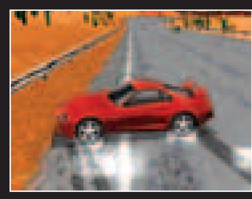
В каждом жанре компьютерных игр есть свой эталон, шедевр, с которым сравниваются все вышедшие новинки, и чаще всего сравнение идет не в их пользу. Жанр виртуальных гонок не является исключением, и вряд ли найдется игрок, не слышавший ни об одной из частей сериала *The Need for Speed*. Раньше, примерно до выхода 5-ой части, *NFS: Porsche Unleashed*, не возникало вопросов, хорошая ли получилась очередная серия – все просто играли, наслаждаясь непревзойденным уровнем графики и шикарными моделями машин. Но все ли в порядке сегодня с нашим эталоном? Не потерял ли он это гордое звание? И что ждет его в будущем? Об этом и пойдет речь в данной статье. А начнем, разумеется, с истоков. Добро пожаловать в 1995 год.

NEED FOR SPEED
ВЕЧНАЯ ЖАЖДА

Текст: Кирилл Аврорин



ИЗДАНИЕ ДОПОЛНЕННОЕ, ПЕРЕРАБОТАННОЕ



Через некоторое время появилось небольшое дополнение к игре под названием ***Need for Speed SE***. Посвящать ему отдельную полосу явно не следует: было добавлено лишь несколько новых трасс и внесены некоторые изменения в режимы игры. Простой маркетинговый ход, целью которого было естественное желание продать еще больше копий. В то время этот псевдо-новый продукт расхватывали «на ура».

NEED FOR SPEED

дата выхода: 1995 год

Почти 10 лет прошло со дня рождения самой известной и популярной серии автосимуляторов. Те годы были богаты на шедевры: ***DooM***, ***Quake***, ***X-COM*** – полный список достойнейших игр занял бы не одну страницу. Несомненно, ***The Need for Speed*** заслужила одно из первых мест в нем.

В то время для счастья нужно было не так уж много: в аскетичном меню нам предлагали выбрать автомобиль, трассу, режим и смело жать на кнопку Race. Далее наступал полнейший культурный шок: красивейшие трассы, трехмерные модели машин и, наверное, самая правильная и красивая за всю историю компьютерных гонок автомобильная торпеда с нормальным рулем, спидометром и прочими объектами «рабочего стола» водителя. Вернее будет сказать – пилота, ведь даже под капотом самой простенькой машинки в игре **Toyota Supra** находилась не одна сотня «лошадей». NFS была аркадой от начала и до конца. Но в то время не было даже близко ни одной игры, которая могла бы сравниться с ней по физической модели, качеству графики и другим параметрам. Именно поэтому для многих она стала самым что ни на есть симулятором. Как и кто в нее играл это не важно. Факт – играли все. Невозможно было отказаться прокатиться на виртуальном **Lamborghini Diablo**, столь похожем на его прообраз в жизни. Каждая машина кардинально отличалась от любой другой: реактивный разгон у **Ferrari Testarossa** (тогда эта модель была не раритетом, а современным автомобилем – сколько же прошло лет...), нереальная максимальная скорость у **Lamborghini Diablo VT**, юркая в поворотах **Mazda RX7** и приятный во всех отношениях, но не слишком быстрый **Chevrolet Corvette**. Нельзя поспорить с тем фактом, что автомобили – это, как минимум, 80% составляющей гоночной игры. Красивые трехмерные модели могли не только нестись по дороге, ловко вписываясь в повороты, но и взлетать в воздух при встрече с попутным семейным фургончиком, разворачиваться на 360 градусов при некорректных действиях рулем, а также делать сальто, если во время прыжка с небольшой горки ты задел днищем дорожный знак.



Иногда удержать машину на дороге было действительно трудно, но виной тому была потрясающая местность, фотореалистичные для своего времени «обои» по бокам от трассы, огромные горы, виднеющиеся вдали, водопад и многоуровневая развязка на одном из городских автобанов. Конечно, стоило лишь отъехать на 10 см от основного пути, как машина с жутким треском царапала «стену» и теряла скорость. Было несколько обидно, что нельзя улететь вон в тот маленький прудик или срезать путь через березовую рощу, но во многих играх подобный подход к созданию трасс применяется и по сей день. К сожалению, он нашел себе место и в последней игре из серии – ***NFS: Underground***, но об этом речь пойдет чуть позже.
Несомненно, одной страницы для описания NFS недостаточно, на ней возможно уместить лишь малую толику воспоминаний о далеком 1995 годе. Можно часами рассказывать о безумных погонях от полицейских, о маленькой желтенькой Toyota Supra, которая для многих стала более-менее осуществимой в ближайшем будущем мечтой, о красоте альпийских гор... Но время шло, и полки магазинов заполнила коробочка с будоражащей взор надписью ***The Need For Speed 2***.



За прошедшие два года команда разработчиков, к сожалению, не часто задумывалась об оригинальности следующей части игры, и поэтому The Need for Speed 2 поначалу получил довольно сдержанные отзывы. Понять людей не трудно: вместо всемирно известных суперкаров оказались доступны прототипы и гоночные машины, пропала полиция и встречное движение, все трассы имели конец и начало в одном и том же месте. Попросту говоря, действо превратились в кольцевые гонки. Конечно, пейзажи оставались столь же красивыми, на дороге встречались небольшие горки, но все это было несравнимо с длительным путешествием через снежные леса или горный серпантин.



Однако через некоторое время, когда народ привык к нововведением, освоился с управлением безумно мощных гоночных прототипов, вторая часть вернулась на вершину игрового Олимпа. Конкурентных проектов такого уровня попросту не было.

Итак, что же представляла собой NFS2, если ее столь неласково приняли и до сих пор вспоминают как проект довольно низкого уровня?

Как я уже говорил, в игре нам предлагали прокатиться по трекам на спорт-прототипах – редких машинах, некоторые из которых выпускались лишь маленькими партиями по спец-заказам. В списке доступных авто были **Ferrari F50, Lotus Esprit V8, Ford GT90, Lotus GT1, Italdesign Cala, Jaguar XJ220, Isdera 112i и McLaren F1**. Думаю, большинство из вас, впрочем, как и я сам, отчасти знакомы лишь с некоторыми из вышеперечисленных моделей. Хорошо это или плохо? С одной стороны, гонки на скоростях за 350 км/ч увлекательны, но с другой, по степени реализма игра приближается к каким-нибудь космическим симуляторам. Геймерам же подавай реальные авто, желательно те, которые они каждый день видят на улицах. Еще лучше

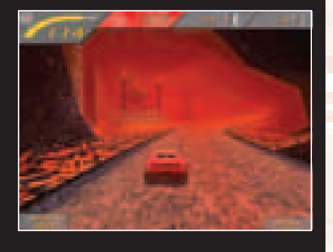
NEED FOR SPEED 2

дата выхода: 1997 год

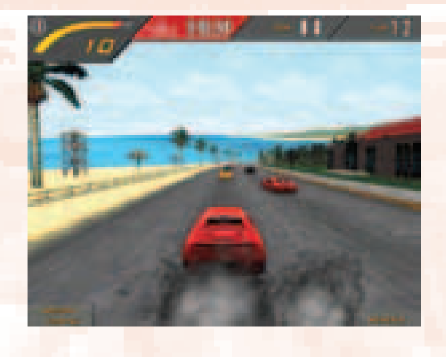
– такие, которые они сами в ближайшем времени намерены приобрести.

Но, к счастью, положительных моментов в NFS2 тоже хватало. Противник стал куда более «живым» – он теперь вполне мог ошибиться, вылететь, вынести с трассы несколько соседних машин, уступив этим победу игроку. В первой же части, если ты помнишь, компьютерные гонщики шли как по рельсам, и, даже если ты своим могучим 600-сильным Lamborghini Diablo пытался подвинуть обнаглевшего AI за рулем крохотной Mazda, тебя ждал неминуемый вылет и потеря 10-20 секунд, то есть всех шансов на победу. В итоге, силовая борьба, стремление пройти каждый поворот на десятую долю секунды быстрее соперника, возможность игры на одном компьютере в режиме разделенного экрана (сплит-скрин) сделали NFS2 настоящей, увлекательной, остросюжетной гонкой. Теперь время на круге перестало быть какой-то конечной величиной, появилась возможность внесения индивидуальных настроек авто, и пусть не слишком заметно, но они влияли на скоростные характеристики твоего болида. Есть такой известный производитель компьютерного железа – **NoName**. Такой же безымянной вышла NFS2. Игре явно не хватало сюжета: вполне можно было реализовать чемпионат GT, в который вписались бы все вышеперечисленные спорт-прототипы (хотя пришлось бы несколько увеличить их количество). Народ же жаждал уличных гонок с полицией, колхозниками на пикапах, автобусами и такими же безбашенными гонщиками на 900-сильных монстрах. Немного развеять скуку от бессмысленного нарезания кругов была призвана версия SE, о которой ты можешь почитать во врезке.

ДЕНЬГИ ЛЮБЯТ ВСЕ



Пока потенциальных конкурентов не было видно даже на горизонте, **EA** могла позволить себе делать все, что угодно. Например, простым добавлением поддержки 3D-ускорителей; объявить сей патч версией *Special Edition* и выпустить ее в свободную продажу. Никаких конструктивных изменений в движок игры внесено не было и, к счастью, сегодня, с развитием интернета, такие вещи выпускаются в виде обычных заплаток, которые свободно можно скачать с веб-сайта разработчика.







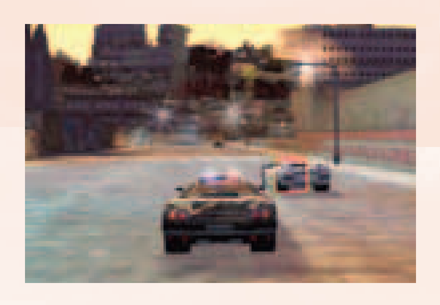


NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

дата выхода: 1998 год

Осенью 1998 года компьютер уже не мог претендовать на звание «игровой станции», если он не имел 3D-ускорителя. Пусть даже самые доступные версии этих карточек стоили несколько сотен долларов, а список поддерживаемых ими технологий отображения вряд ли занял больше места, чем листок блокнота, что-то они все же умели делать. Например, красивый трехмерный туман, четкие текстуры, многополигональные 3D объекты... ЕА снова решила пойти легким путем – вскружить геймерам головы небывалой красотой игровой сцены. Интерактивное меню, чрезмерно блестящие и сверкающие автомобили, практически фотореалистичные трассы – все это не могло не воодушевить даже прожженного симуляторщика. Подобная уловка разработчиков сработала на 100% – игра получила максимальные оценки в подавляющем большинстве компьютерных изданий.

Но изнутри ***Need for Speed: Hot Pursuit*** оказалась той еще конфеткой. Точнее, аркадкой: создателями было заготовлено сразу несколько новых режимов игры, среди которых особо выделялась погоня от полицейских. Путем изменения настроек гонки, можно было принять участие в погоне как на стороне закона, так и на стороне уличных гонщиков. Для задержания последних в ход шли всевозможные приспособления: заборчики, шипы, банальный таран. Все это безобразие можно было проделывать и в режиме сплит-скрина: я не помню чего-либо более увлекательного из игр на одном ПК, чем режим совместной поимки нарушителей за одним и тем же экраном. В общем и целом процесс перемещения от старта до финиша остался таким же, но трассы значительно преобразовались. Теперь в некоторых местах можно было срезать дорогу, причем часто для этого приходилось ломать заборчики, старые воротца и прочее. Трассы были полны небольших холмиков, низин, оврагов, поэтому погони становились особенно увлекательными. Физика, конечно, не могла похвастаться абсолютной реалистичностью, но если в тебя на скорости 250 км/ч врезался полицейский дредноут, дальнейший вылет с трассы стоило посмотреть, однозначно!



С выбором машин разработчики не ошиблись: тут были и вполне «гражданские» **BMW M5**, и среднего класса Chevrolet Corvette. Хотя, конечно, не обошлось и без суперкаров – **Lamborghini Diablo** и **Porsche 911** Turbo. Первоначально большинство машин были закрыты, и, чтобы получить к ним доступ, нужно было пройти определенные трассы или выполнить некоторые задания в качестве местного полицейского. Как я уже говорил – режим погони за нарушителями был беспроигрышным. Это действительно сильно разнообразило игру, из-за чего процесс добывания новых авто и трасс был весьма и весьма увлекательным.

С помощью NFS3 ЕА снова обошла все аналогичные разработки: самые крутые шутеры того времени ***Half-Life*** и ***Sin*** с трудом спорили с ней по качеству оформления окружающей местности. Но одно дело – смоделировать заброшенный склад или подвал, а другое – гонку в лесах, в одной из европейских стран. Теперь прохождение крутого поворота над горным обрывом действительно захватывало дух, а мимо огнедышащего вулкана хотелось промчаться как можно быстрее. Как видно, слоган «Графика в игре не главное» в данном случае не работал.





Прочно обосновавшись в лидерах жанра гонок, EA в мае 1999 года решила окончательно добить потенциальных конкурентов выпуском четвертой части игры. Впрочем, «четвертая часть» сказано слишком сильно – произведенные изменения в лучшем случае тянули на адд-он, а то и вовсе на банальный набор дополнительных машин и объектов.

Добавить новые средства передвижения и трассы было предельно просто – обладая специальными редакторами, каждый игрок мог создать в любом аналоге **3D MAX studio** модельку любимого авто и элементарно включить ее в NFS4. Думаю, у профессиональных разработчиков на это ушло гораздо меньше времени и сил, чем у обычных пользователей. Однако теперь машины перестали быть кусками железобетона. Как ни странно, но это были, пожалуй, самые реалистичные повреждения за всю историю NFS. Конечно, от удара в столб на скорости 200 км/ч машина отнюдь не теряла возможность самостоятельно передвигаться, но после 5-7 таких аварий можно было разбить все стекла, помять кузов и оторвать глушитель. Получившаяся тарантайка могла лишь неспешно передвигаться на первой передаче и постоянно вести колесами в сторону.

Впрочем, все описанные выше нововведения далеко не главные в этой игре. Действительно интересной ее особенностью стал режим карьеры гонщика. В нем нам предлагалось начать сражаться за пальму первенства на самых доступных моделях и постепенно копить деньги на автомобили первого класса. В том случае, если проводилась гонка с несколькими участвующими в ней пилотами, в зависимости от позиции, на которой ты финишировал, вручалась соответствующая сумма денег. Иногда приходилось проходить и сложнейшие дуэли, где поначалу на кон ставилась просто большая сумма «зеленых», а ближе к середине игры – машина соревнующегося. Разумеется, никаких сохранений в процессе гонки доступно не было, единственная ошибка могла решить судьбу чемпионата. Естественно, последнюю машину не отняли бы, но вряд ли ты на убитой BMW мог бы что-то противопоставить компьютеру за рулем новенькой Ferrari...



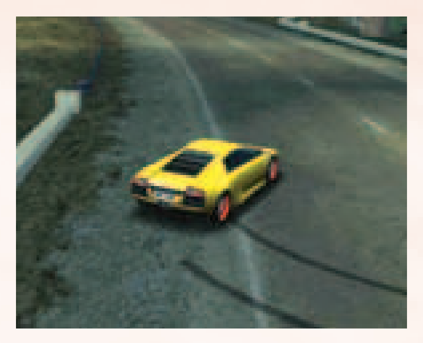
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

дата выхода: 1999 год

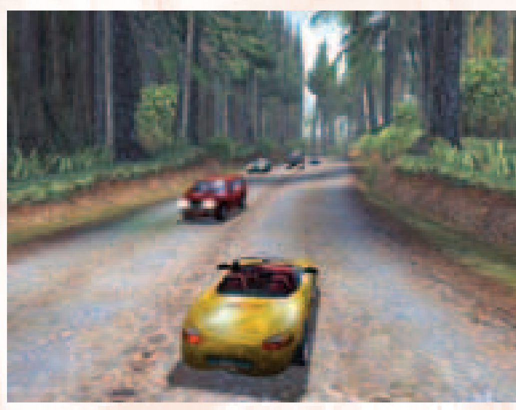
Значительным изменениям подверглась и та часть игры, что отвечала за нелегкую жизнь полицейского. Отныне, помимо простой поимки хулиганов, стал доступен режим, где было необходимо в качестве нарушителя продержаться некоторое время, либо наоборот, самому поймать преступника, например, не более, чем за одну минуту. Широкие возможности сетевой игры, а также сплит-скрин только добавляли игре интересности: ведь один из участников вполне мог быть полицейским, а второй – преступником. Для поимки особо опасных личностей разрешалось пользоваться бетонными блоками, столкновения с которыми крайне неблагоприятно влияли на спортивную машину.

EA поступила честно, не став вешать на эту игру шильдик «4». Это всего лишь адд-он, но зато какой! В **High Stakes** были реализованы действительно необходимые моменты, которых так не хватало в третьей части NFS. Еще более упрощенный механизм импорта своих собственных автомобилей и трасс продлил жизнь проекту на несколько лет вперед: даже сегодня можно встретить отдельных фанатов, тщательно выискивающих на сайтах модели машин для своего любимого NFS: High Stakes.









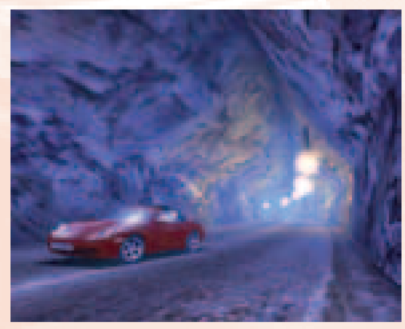
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

дата выхода: 2000 год

В не столь далеком 2000 году увидев в интернете заметку о готовящейся новой серии NFS, я подумал, что это лишь простой набор дополнительных машин для High Stakes. Действительно, подобные сборники были весьма распространены в то время: народные умельцы сваяли не одну сотню отличных автомобилей. Стоит уточнить, что наши мастера не ударили в грязь лицом – отечественные виртуальные ВАЗы нередко занимали первые места в конкурсах на западных сайтах.

Но вернемся же к объекту беседы. Я довольно неплохо ездил в NFS: HS, легко проходил его на любом уровне сложности, но, запустив **Need for Speed: Porsche Unleashed**, я понял, что управлять тамошними Porsche просто напросто не умею. С трудом удалось дойти до середины игры, но, потеряв в безумной дуэли среди Шварцвальдских лесов последнюю машину, пришлось остановиться и начать учиться вождению. Правильное торможение, аккуратные движения рулем, идеальное чувство машины: все это совсем не лишнее, а даже необходимое в процессе игры в NFS: PU.

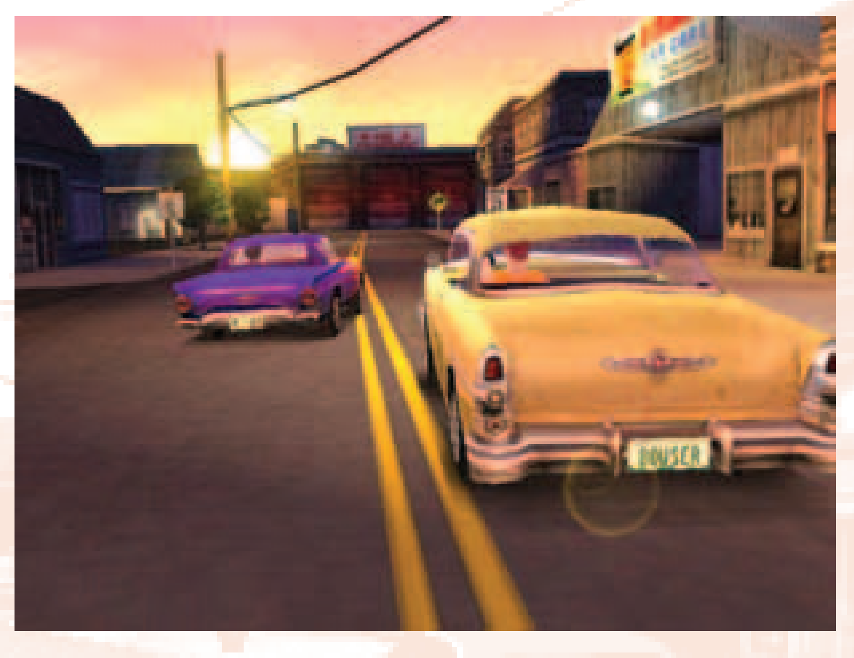
Реклама, как говорится, – двигатель торговли. Но, одно дело, когда во время просмотра твоего любимого фильма начинают демонстрировать всяческих мерзких личностей с объектами рекламирования в обнимку, а другое, когда нас с молодости лет влюбляют в продукцию более чем достойной фирмы Porsche. Да, игрушка делалась в сотрудничестве с известным автомобильным концерном. Разумеется, учитывались все требования и пожелания. Ну и что? Потеряла ли NFS: PU что-то от этого? Возможно, ездить на автомобилях только одной марки иногда надоедает, но нельзя не поблагодарить автомобильных специалистов, которые дали разработчикам рекомендации по поводу реального поведения машины на дороге. Столь кропотливо проработанной модели движения не было еще нигде. В зависимости от веса, машина совершенно по-разному ведет себя на дороге. Используя редактор машин, я немного



поэкспериментировал над игрой и был удивлен, что заметно снижение массы всего на 30-50 кг. Что уж говорить о легком тюнинге движка или подвески – все это ты можешь ощутить сам, немного покопавшись в конфигурационных файлах или специализированных редакторах, некоторые из которых элементарны в использовании. Трассы, ставшие еще красивее, не давали проехать спокойно – если тебя угораздило подлететь в воздух, и не думай привычно тормозить о стенку. Это обернется, как минимум, потерей управления. Также, если после прыжка ты приземлишься на гравий, то последствия будут весьма и весьма плачевными – учимся аккуратно «сажать» машину на асфальт, причем, колеса при этом должны быть поставлены прямо. В игре для улучшения результата каждый профессиональный игрок имел свой набор фишек на каждой трассе. Смотреть повторы таких гонок более чем интересно. Что это за игра? Это продукт, цель которого – влюбить вас в Porsche навсегда. Некоторые мои друзья после прохождения игры приобретали себе, хоть и старенький, но мощный Porsche 944... По-моему это и есть самая правильная и действенная рекламная кампания.







Почти с самого начала появления первых слухов о следующей серии NFS стало известно, что это будет онлайновый проект. Конечно, игроки интересовались – всем хотелось погонять с друзьями по интернету. Разработчики же обещали продвинутый тюнинг и настройку машин, а также большой город, в котором участникам и предлагалось выяснять свои отношения.

MOTOR CITY ONLINE

дата выхода: 2000 год

В общем, все это действительно было реализовано: и город, и апгрейд, и игровые сервера работали достаточно стабильно. Абонентская плата также была стандартной для такого рода проектов. Однако, восторженных криков тех, кто попробовал свои силы на улицах «Авто-города», слышно не было. Игровые издания рассматривали ***Motor City*** как интересный и перспективный проект, не торопясь при этом заранее его расхваливать. Ну а через некоторое время официальным заявлением компания EA отключила сервера, сославшись на убыточность игрушки. Пользователям, разумеется, были предложены различные варианты компенсации за понесенные потери, но сама неудача некрасивым пятном легла на репутацию благородной гоночной серии.

В одном из прошлых номеров **«PC ИГР»** ты можешь прочесть аналитическую колонку на тему того, почему же не удалось привлечь достаточное число пользователей к этой игре, а также, почему разработчики не спешат с выпуском аналогичного продукта. Тут же вкратце уточним, что проблемой, приведшей к краху, была несовершенная игровая система, в которой новички не успевали даже толком встать на ноги, как их оперативно обыгрывали опытные гонщики, отбирая минимальные накопления и еще больше увеличивая свое преимущество.

Другим неприятным моментом было то, что долгожданная демо-версия имела ограниченный срок пользования. Я, как и многие другие фанаты, терпеливо скачивал 433-мегабайтный файл на стареньком модеме, но, проинсталлировав игрушку, получил сообщение о том, что, дескать, сервер для обладателей демо-версий больше не работает и единственный путь – покупать полную, лицензионную копию.

Люди, попробовавшие таки Motor City в действии, жаловались на неимоверное количество глюков и недоработок, с которыми совершенно не спешат разбираться разработчики. Но в целом игровой процесс был довольно увлекателен: неплохая система апгрейдов, интересные трассы, эффектные лицензированные машины. Но после недолгой игры все упиралось в непродуманную систему гонок, и дальнейшее продолжение онлайновой карьеры переставало интересовать даже отъявленных фанатов серии.

К счастью, известие о закрытии столь неудачного проекта дошло далеко не до всех геймеров, поэтому авторитет EA был практически не задет. На время компания решила вернуться к истокам и выпустить просто хорошую гонку, ориентированную на одного игрока.









NEED FOR SPEED: HIGH STAKES 2

дата выхода: 2002 год

Возвращения к истокам пришлось ждать почти два года. Первые появившиеся в сети скриншоты, казалось, хотели ослепить нас блеском шикарных машин, глубиной прорисовки отдаленных ландшафтов и порадовать прочими графическими прелестями. Как уже не раз бывало, новая игра из серии NFS встречалась журналистами бурно, для нее уже была заготовлена именная золотая табличка «Racing-simulator года» и максимум баллов для оценки. Однако подавляющее большинство рецензий оказалось очень спокойным в своих оценках. В статьях была отмечена масса недостатков, а некоторые авторы откровенно ругали ***Need for Speed: High Stakes 2*** за аркадность и огромный шаг назад, который сделали разработчики.

И действительно, нас опять ждали простые гонки без смысла и цели. За каждую пройденную трассу давали очки, на которые можно было «открыть» новую трассу или машину, чтобы сделать их доступными в режиме свободной езды. Набор автомобилей был подобран хорошо, но физика их движения оказалась отвратительной. Никаких особых хитростей и премудростей изучать не надо было – лишь вовремя тормозить и газовать. Машина напоминала управление куском мыла в ванной – настолько плавно, скучно и тупо она скользила по лабиринтам трасс. Компьютер обрел искусственные мозги образца 1995 года и практически не ошибался – вытолкнуть его с трассы было сложным и бесполезным делом. Немного развлекали массовые аварии, которые возникали на узких трассах, особенно через пару

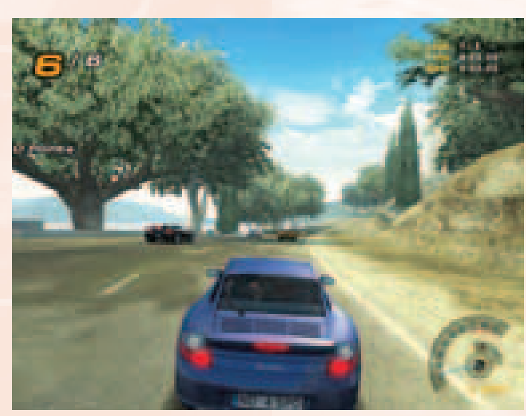


десятков секунд после старта. Но чаще гонка превращалась или в скучное лидерство, или в невыполнимую попытку догнать уехавшего далеко вперед соперника.

Так ли важно, чтобы игрок мог сразу освоить управление спортивным BMW? Нет, так как, осознав, что машина слушается его на 100%, игра надоест геймеру через короткое время. В то время как кусающийся и огрызающийся автомобиль заставит возвращаться за клавиатуру/руль еще много раз. А потом, освоив управление этим монстром (коих в NFS: PU уйма), человек будет просто ездить и получать удовольствие несравнимо большее, чем монотонное зарабатывание очков в NFS: HP2.

Очки или деньги? Так ли это существенно? Как ни крути, но деньги мы все любим больше. Как сказал герой одного известного отечественного фильма: «А то я этим йенам как-то не доверяю...». Вот и для нас кататься часами ради получения тысяч непонятных очков – скучноватое занятие. Проблему можно было решить, оставив прекрасный режим «Карьера» (пусть даже с этими очками). Но, видимо, создатели решили перестраховаться и выпустить ретроспективный продукт, оставив силы и фантазию для следующих серий.









NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

дата выхода: 2003

Вышедший на широкий экран блокбастер **«Форсаж»** произвел огромное впечатление на многих людей: и компьютерных игроков, жаждущих чего-то подобного у себя на экране, и простых водителей, начавших массовую закупку брызгалок на лобовое стекло с синими лампочками, хоть как-то приближающих их машины к участникам фильма. ***Need for Speed: Underground*** была далеко не первой игрой на эту тему – под-жанр «симулятора механика» открыли очень необычная ***Street Legal*** и ее продолжение ***Redline***. Количество глюков в игрушках превышало количество доступных для апгрейда деталек, и EA решила, что только она может осчастливить геймеров настоящим симулятором стритрейсера-профессионала.

В рекламной кампании были задействованы сверкающие всеми цветами неоновых ламп скриншоты, мега-полигональные модели авто и красивые снимки ночного города...

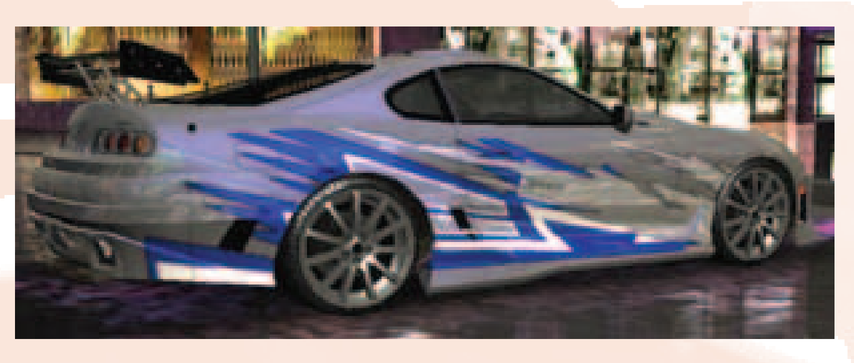
К счастью, данная тема не позволила убрать сюжет и превратить прохождения игры в простые гонки на мощных машинах. В NFS: U реализован неплохой режим карьеры, где нам предстоит проходить все 111 доступных соревнований. Но и без отрицательных моментов не обошлось – к сожалению, игра слишком проста. Даже если ты будешь проходить задания с минимумом полученных очков, тебе будет хватать денег на апгрейд родной машинки. Причем, купить еще одну деталь или, например, вместо методичной установки «разрешенных» запчастей, поставить самый мощный двигатель не дадут – хорошего понемножку. Лично я не вижу смысла в таком апгрейде – мощность машины со временем лишь уменьшается. Правда нам разрешили проявлять фантазию в раскраске авто. И на том спасибо.

И все же, процесс зарабатывания виртуальных денег оказался весьма азартным. Пусть трассы несколько однообразны, так как, по сути, составлены из кусочков небольшого города, но ездить по ним приятно благодаря неплохо реализованному управлению – стрит-рейсерский болид мощностью в несколько сот «лошадей» и огромным антикрылом на багажнике как по рельсам проходит крутые повороты и легко разминается в 5 см от встречного грузовика.

Чтобы полюбить эту игру надо не обращать внимания на некоторые аспекты реалистичности: на то, что мощность мотора показывается «баром», что повреждения практически отсутствуют, что выбор машины – это действительно выбор, а не покупка, требующая времени на раздумья о ее целесообразности.

Есть у NFS: U и определенные плюсы. Например, то, что машины, элементы трасс, дополнительные объекты и эффекты требуют средненького ПК. Да и найти хоть один весомый глюк не просто. Поклонники Street Legal, измученные вылетами в Windows, о таком счастье и не мечтали. Но... Тех, кому в кайф собственноручно прикрутить новый воздушный фильтр к старому карбюратору, в этом не убедишь.









NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

дата выхода: ...

Несмотря на гуляющие по интернету слухи, EA, по всей видимости, не собирается прощаться с легендарной серией. Впрочем, думаю, покупать эти игры будут всегда, даже при невысоком их качестве.

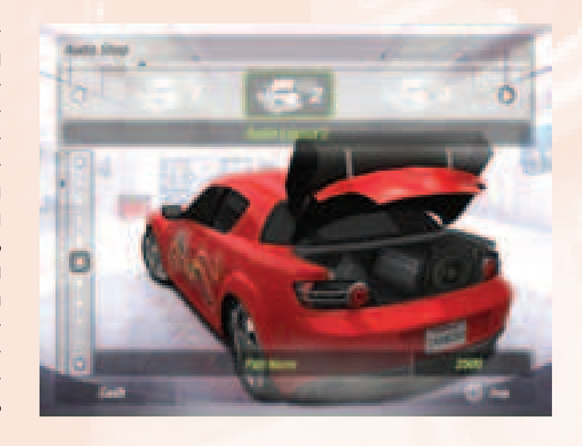
Тема стрит-рейсинга и самостоятельного тюнинга автомобиля еще не исчерпала себя, и у компании есть идеи, которые не удалось реализовать в первой части Undeground'а. На момент написания этой статьи, кроме официального пресс-релиза, никакой информации о проекте найти не удалось. В нем говорилось о том, что значительно увеличится число дополнительных запчастей и апгрейдов, которые можно самолично установить на полюбившееся авто. Общее же число доступных комбинаций достигнет астрономической цифры в 70 миллионов штук. Впрочем, относиться к этому стоит с хорошей долей скепсиса: разработчики просто перемножили количество всех наклеек, дисков, шин и апгрейдов двигателя. И все же, нельзя не пожелать им удачи в этом начинании: хотелось бы иметь возможность действительно сделать авто уникальным, самому выбирать, когда и какую запчасть ставить.

Думаю, мало кому пришелся по душе город, разбитый на отдельные кусочки, из которых и были «собраны» практически все трассы в первой части «подземки». Теперь же разработчики обещают полноценные районы, улицы, переулки, по которым можно будет ездить по делу и просто так – обкатывать «железного друга». Неизвестно, насколько большим будет мегаполис. Но ведь ничего невозможного нет: ***GTA3*** и ***Mafia*** доказали, что смоделировать целый город не так-то и сложно. При этом, игра может нормально идти даже на слабом по сегодняшним меркам компьютере.

Игры серии Need for Speed никогда не жаловались на нехватку достойных автомобилей, и в новой части, по заверениям создателей, будет 30 лицензированных, блестящих, рычащих многосильными движками машин. Ассортимент моделей пока скрывается. Не исключено, что это делается по той простой причине, что некоторые из них пока еще не были официально представлены в жизни. Конечно, никто не будет против прокатиться на сверхновой модели **Nissan** или **Toyota**, но неплохо бы добавить и классические автомобили. Ведь стрит-рейсинг только у нас начал развиваться сравнительно недавно, а на Западе история этого вида соревнований, хобби, стиля жизни насчитывает не один десяток лет. Например, было бы неплохо представить игроку классический драгстер, с движком объемом восемь литров, тысячей лошадиных сил, огромным баллоном закиси азота в багажнике и маленьким шустрым «японцем», который умудряется раскручивать свой крохотный 1.8-литровый моторчик до немыслимых оборотов. Словом, в этом направлении EA есть куда двигаться.

Как уже упоминалось ранее, абсолютно все доступные машины будут лицензированными. Единственный вопрос – удалось ли разработчикам объяснить автопроизводителям тот факт, что железобетонные авто не слишком нравятся человеку, жаждущему реальных повреждения и разрушений после и во время аварии. Вряд ли, конечно, нам позволят раскрошить новенькую Subaru до неузнаваемости. Но даже если можно будет лишь разбивать стекла, фары и прокалывать шины, фанаты буду в восторге.

По всей видимости, ничего кардинально нового мы не увидим, но и хорошо доработанный сегодняшний Underground может оказаться вполне достойным и интересным проектом. На это у него есть все шансы. Напоследок, как и 9 лет назад, хочется пожелать разработчикам новых высот в создании лучшего автосима.



ТВОЙ ДЕНЬ

ДЕНЬ БЛАГОДАРЕНИЯ… ЧИТАТЕЛЕЙ!

Текст: Эдуард Лухт



Куча фоток на диске!

В конце июня наш издательский дом (game)land и компания Gigabyte совместно с сетью интернет-кафе Cafemax, при неоценимой поддержке Thrustmaster и Epson провели «День читателя». Проводить раз в год такие праздники уже входит в нашу традицию. Но «День читателя» в этом году оказался совершенно непохожим на другие! Это была потрясающая по масштабности и разнообразию акция.

Во-первых, она носила междугородный статус – праздник проводился одновременно в четырех центрах **Cafemax**, один из который находится в Питере.
Во-вторых, в рамках праздника в каждом центре состоялось сразу два турнира по разным играм, было проведено множество конкурсов и разыграно просто огромное количество призов от **Gigabyte**, **Thrustmaster**, **Epson** и, конечно же, наших журналов.
Все это происходило одновременно, да еще и сразу в четырех местах, так что рассказать о **«Дне читателя»** по порядку будет непросто, но попробовать стоит.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Турнир по этой игре должен был стать основным событием праздника. С самого утра проводились отборочные туры, в которых приняли участие все пришедшие на праздник. Ближе к вечеру в каждом из четырех центров был определен победитель, а бессменный ведущий рубрики «Киберспорт» в журналах нашего издательского дома **Роман "Polosatiy" Тарасенко** даже провел показательный матч с победителем в одном из центров (и выиграл с разгромным счетом)…
Триумфаторы турнира получили рули **Enzo Ferrari Force Feedback** от Thrustmaster и наушники **Logitech HDST-CHT**. Но самое интересное началось после этого. Мы решили не останавливаться на достигнутом и выявить лучшего игрока в ***UT 2003*** среди всех четырех центров! В по-



Генеральный директор (game)land рассказывает историю нашей компании.

Пустующее место перед компьютером – большая редкость для «Дня читателя».



Уставшая команда, которая отвечала за проведение «Дня читателя» в Петербурге.

луфинале представитель московского центра на Пятницкой улице одержал победу над представителем центра в МГУ, а лучший из московского центра на Новослободской улице проиграл победителю турнира в Санкт-Петербурге. Что интересно: в каждом матче с первых минут определился фаворит, который в итоге выигрывал с большим отрывом. Интересный и яркий финал показал полное превосходство города на Неве! Победитель соревнования Сергей Королевский получил суперприз – подписку на все игровые журналы нашего ИД и принтер от Epson – **Stylus Photo R200** (главная изюминка – возможность печатать фото)!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Турнир по ***Need For Speed Underground*** не состоялся бы без неоценимой поддержки компании Thrustmaster. С этим производителем лучших рулей для компьютерных игр у нас уже давно отличные отношения – вспомни хотя бы недавний конкурс **«Руль хочу»**. Поэтому, приглашая их на «День читателя», мы знали, что стоит ждать огромного количества призов, интересных и нестандартных конкурсов и чего-то необычного. Наши ожидания себя оправдали – представители Thrustmaster зажгли на нашем празднике так, что для многих турнир по NFS стал главным событием дня. Огромное им за это спасибо!

Захочешь выиграть – еще и не так раскорячишься!

Конкурс получился веселым и познавательным – мы выяснили.



В такой дружественной атмосфере ведущим было очень приятно находиться!









За «это» мы любим «Новый Диск»...

ФОТОСТУДИЯ ОТ EPSON

Epson, как и другие наши партнеры на акции, решил всех удивить. Буквально за пару дней до начала праздника мы с ними придумали очень интересную возможность развлечь читателей и показать, на что способна продукция компании... Реквизит: принтер для фотографий Epson, цифровой фотоаппарат Epson, а также картонная стойка с персонажами UT и прорезью для лица. Что в итоге? Фотография добровольца (лицо – свое, тело – UT'ишное) в красивой рамочке за какие-то пару минут. Качество фотографий – полиграфическое, качество печати – профессиональное. Epson удивил не только читателей, но и, если честно, нас!

КОНКУРСЫ

По опыту предыдущих акций мы поняли одно: руководить всем действом должны профессионалы своего дела. Иначе зрителям быстро становится скучно, и они – самое ужасное, что вообще может случиться – уходят. Мы не хотели, чтобы вы покидали наш праздник, поэ-



Один из победителей турнира по Need For Speed Underground со своим призом.

Анна, представительница Thrustmaster помогала читателям разобраться в игре.



Праздник сопровождали вспышки камер. Читатели фотографировали редакторов, редакторы – читателей.

Ведущий на Пятницкой очень походил на ви-джея MTV.

тому на этот «День читателя» мы пригласили ведущих из **Развлекаем.ру** (Москва) и **«Русский Голливуд»** (Санкт-Петербург). Может быть, сыграл роль их профессионализм, может быть – безумное количество призов от Gigabyte, Epson, Thrustmaster, компании **«Новый Диск»** и наших журналов, может, еще что-то, но с праздника почти никто не ушел! Внимание и вовлеченность – лучшая благодарность для нас на таких акциях, так же как чтение наших журналов – лучшая благодарность для редакций и авторов. Жаль только, что журналы, в отличие от таких праздников, мы бесплатными делать не можем...

Но все же, у нас есть одна очень приятная новость – прошедший праздник понравился абсолютно всем: читателям, нам самим, всем нашим партнерам и спонсорам. Отныне мы будем проводить «День читателя» дважды в год. До встречи в ноябре!

Полосатый рулит!

«PC ИГРАМ» все возрасты покорны – от пионера до...

Самый Главный победитель нашего праздника.

Метро-2

МЕТРО НЕ СРАЗУ СТРОИЛОСЬ...



Текст: команда «Метро-2»

Как известно уважаемому читателю, в игре «Метро-2» некоторые локации представляют собой станции Московского метрополитена. Мы посчитали просто недопустимым показать Москву без Московского метрополитена. Тем более, что раньше на такое не решался никто. Более того, мы сознательно выбирали станции сталинской постройки до 1953 года, ведь именно они обладают тем самым помпезным стилем, который навсегда закрепил за московским метро звание «самого красивого в мире». В итоге под наше пристальное внимание попали шесть станций Замоскворецкой линии: Театральная (бывшая Площадь Свердлова), Динамо, Маяковская, Сокол, Белорусская, Аэропорт. В этом выпуске дневников «Метро-2» мы хотели бы рассказать о том, как мы строили наше метро, с какими трудностями при этом сталкивались.

ДИВЕРСАНТЫ

Сложности начались еще на стадии сбора материалов. Что нужно, чтобы сделать модель станции метро? Правильно, как минимум фотографии. Желательно – подробные. Но! Наш метрополитен до сих пор считается стратегическим объектом. Думаете, почему в «Правилах пользования метрополитеном», которые висят в каждом вагоне, до сих пор есть пункт о запрете фото и видеосъемки? Чтобы ни одна шпионская морда не смогла передать данные о нашей сверхсекретной подземке своим заокеанским покровителям. Ходи, смотри, но руками не трогай! Секретный объект, и баста!

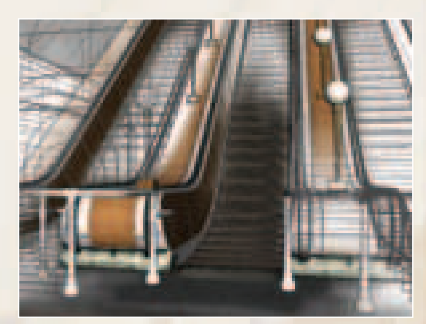
Попытались сделать ход конем: заказать экскурсию в музее метро. Почему-то на экскурсии снимать можно, даже иностранцам! Сотрудники администрации метро поначалу согласились, но, узнав, что мы делаем компьютерную игру, мгновенно отказали. То ли опасались, что мы светлый образ Вождя

«Эта стройка – для нас, рабочих и крестьян; это – наши мраморные колонны, родные, советские, социалистические. Социалистическое государство может позволить себе постройку для народа сооружения, которое дает лучшее самочувствие, художественное наслаждение населению. Наш рабочий, едущий на метро, должен чувствовать, что работает для себя, зная, что каждая гайка – есть гайка социализма».

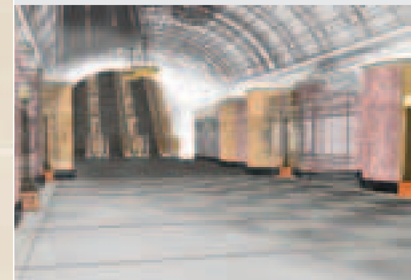
(Из речи Л.М. Кагановича на торжественном заседании, посвященном открытию метрополитена имени Л.М. Кагановича).

Всех Народов неверно истолкуем, то ли решили, что компьютерная модель станций и переходов будет продана иностранной разведке за сумму, равную ВВП. Так или иначе, но другого выхода, нежели играть в казаки-раз-



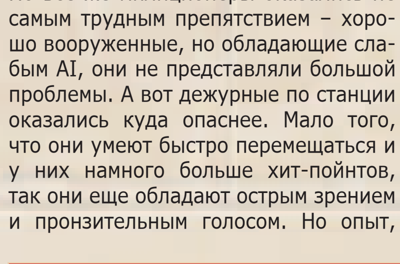



Прибытие поезда. Вот такие заставки будут в «Метро-2».





бойники, нам не оставили. Поначалу мы попытались обойти запреты: рисовать-то никто не запрещает! Мы, наверное, выглядели весьма странно, делая зарисовки сводов потолков и замысловатой лепнины на стенах. Людям, которые с нескрываемым удивлением наблюдали за нами, мы объяснили, что являемся студентами МАРХИ и выполняем поручение преподавателя. Граждане довольно кивали и отходили. Гораздо рискованнее было составлять планы станций, с отмеченными на них системами коммуникаций, канализации и пожаротушения. Очень не хотелось попасть с таким листочком на глаза милиционеру. Ибо вопросов будет много, а легенда с МАРХИ уже, увы, не покатит.
Кроме того, как быть с размерами? Не станем же мы с рулеткой ползать по перронам и эскалаторам! И мы пошли в библиотеку. К счастью, книги о московском метро не имеют грифа секретности, и мы получили их без всякого разрешения со стороны спецслужб. Правда и тут без проблем не обошлось – книги были написаны сухим языком, изобиловали малопонятными схемами и диаграммами. Короче говоря – черт ногу сломит! Но все-таки именно в библиотеке нам удалось найти главное – чертежи типовых станций метрополитена. Именно типовых. Не секрет, что существует всего несколько типов подземных станций, хотя и выглядят все станции Московского метро по-разному. Различия заключаются лишь во внешней отделке. Если сравнить Белорусскую и Театральную или Щелковскую и Водный Стадион, то можно обнаружить, что, по сути, они братья-близнецы. Пролеты, размеры колонн, высота потолков – одни и те же.
Таким образом, основной материал был собран.
Только вот кроме геометрии еще и текстуры нужны! И тут уж выход один: либо учиться двумя мазками кисти изображать мрамор, либо брать в руки фотоаппарат. Мы выбрали фотоаппарат, но проблема оставалась – у нас не было разрешения на съемку. И начался настоящий stealth-action. Натуральный ***Splinter Cell***. Необходимо было прокрасться сквозь бесчисленные патрули людей в серых мундирах, а также мимо красных шапочек – дежурных по станции и эскалаторам. Все было как в фильмах о ниндзя: тихо, быстро и бесшумно. Скользнули тени, полыхнула вспышка, и опять все спокойно, только милиционеры нервно шарят глазами по толпе, пытаясь вычислить нарушителей. А нарушители уже далеко, у следующего секретного объекта.
Почувствовав свою безнаказанность, мы обнаглели. Мы снимали буквально у милиционеров за спиной. А один раз сделали снимок секретной двери за секунду до того, как оттуда вышел дяденька-милиционер. Если бы нажали на спуск секундой позже, пришлось бы, наверное, спасаться бегством.
Но все же милиционеры оказались не самым трудным препятствием – хорошо вооруженные, но обладающие слабым AI, они не представляли большой проблемы. А вот дежурные по станции оказались куда опаснее. Мало того, что они умеют быстро перемещаться и у них намного больше хит-пойнтов, так они еще обладают острым зрением и пронзительным голосом. Но опыт,





СПРАВКА ПО ИГРЕ

Метро-2 – реалистичный, исторический шутер от первого лица, действие которого разворачивается в Москве 1952 года.

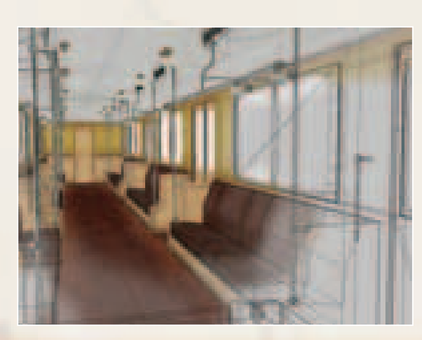
Дата выхода: первый квартал 2005 г.

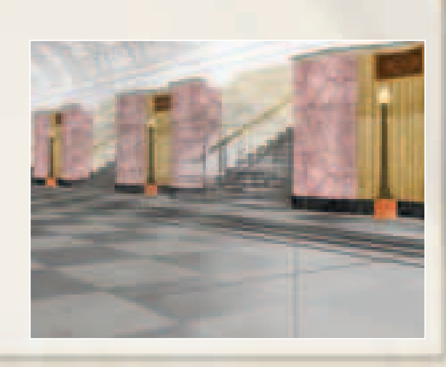
Разработчик: G5 Software

Издатель: Компания "Бука"





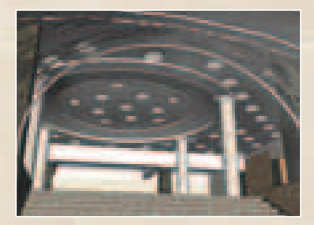




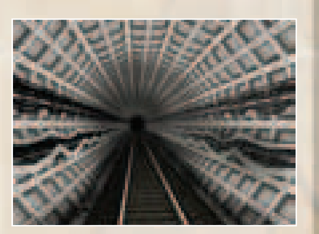

Карта старой Москвы – один из элементов интерфейса игры.


Кабина машиниста. Здесь игроку предстоит управлять поездом.









приобретенный за долгие годы игры в ***Doom***, ***Quake*** и ***Unreal***, помогал нам в борьбе с этими ботами. Strafe, strafe, strafe... Мы стрейфились машинально, на уровне рефлексов, и это помогало нам выживать и добывать мегабайты бесценных кадров...

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

И вот материал собран, и объединенные силы 3D-моделеров и текстурщиков с радостным «ура!» набросились на чертежи и пиксели. Геометрия казалась не очень сложной, чертежи и схемы понятными, а текстуры – качественными. Казалось бы, какие проблемы? Но все оказалось не так просто.

– Знаешь, – как-то в шутку сказал один моделер. – Я начинаю понимать Сталина. Я бы тоже репрессировал архитекторов, которые все это насочиняли. Потому что разобраться в этих хитросплетениях под силу только этим самым архитекторам, и то после изрядной дозы принятого алкоголя.

Вообще моделерам сильно досталось с этим метро – много проблем свалилось именно на их голову. Впрочем, иногда эти проблемы принимали комический характер:

– Бредит бедняга, – шушукались моделеры за спиной у руководителя проекта. – Все какие-то тюбинги ему мерещатся.

– А что это за тюбинги?

– Да, наверное, что-то среднее между дюбелем и сайдингом.

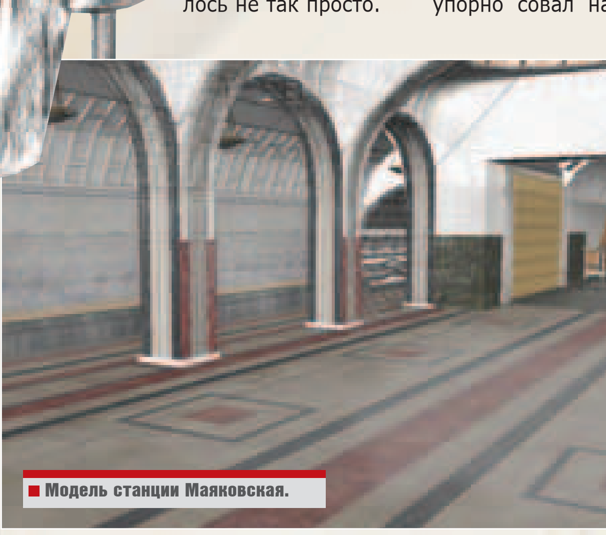
– Какой же сайдинг в метро?!

– Вот и я говорю – бредит...

Но руководитель не успокаивался, все бубнил об этих самых тюбингах и упорно совал нам под нос какие-то книжки. Наконец мы сдались и позволили ткнуть себя носом в пожелтевшие страницы. Оказалось, что тюбинг – это не ругательство и не разновидность тюбика, а чугунные или бетонные сегменты, из которых собирается туннель. То есть, те самые «соты», которые мы видим из окна вагона, когда поезд в туннеле замедляет ход.

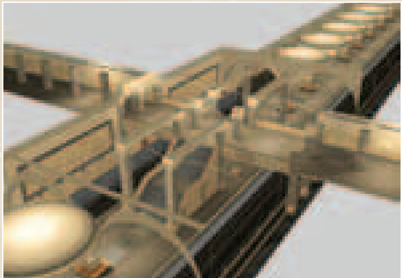
Мы пожали плечами и сделали трехкилометровый туннель из тюбингов. Оказалось, что его модель требует 1.5Gb видеопамяти! Как следствие – до вечера отпаивали водой программистов, которым мы этот туннель показали.

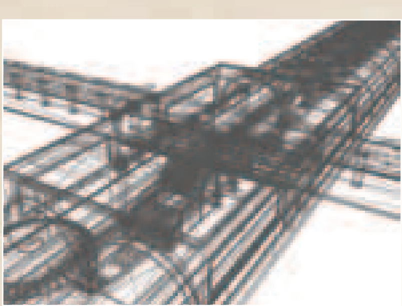
Пришлось признать, что с тюбингом мы переборщили. Но делать туннель гладким как канализационная труба – тоже не хотелось. Пришлось идти на компромисс: тюбинг максимально упростить, провода на стенах сделать текстурой с альфа-каналом, а весь туннель «за поворотом» убрать. Для этого было решено разбить туннель на несколько типовых сегментов (прямая,


Модель станции Маяковская.


Здесь мы проводили несанкционированную фотосъемку.


Освещение станции Сокол.





поворот влево, поворот вправо, уклон вверх, уклон вниз), из которых он будет собираться и разбираться по ходу действия (как из конструктора). Но игрок все равно этого не заметит – туннель будет собираться «за поворотом». Впрочем, технологические проблемы возникали и с самими станциями. Даже после упрощения моделей производительность нас не удовлетворяла. Хотелось сделать хороший статический свет, который реализуется путем наложения лайтмепов – текстур статического освещения. Есть два пути: делать полигоны большого размера и, соответственно, большие лайтмепы, чтобы избежать пикселизации, или делать маленькие полигоны, что серьезно утяжелит геометрию модели, зато позволит делать небольшие текстуры лайтмепов. Но и здесь, в конце концов, был найден баланс. В целом, станции прошли несколько этапов по переделке моделей и текстур.
Вообще, при разработке любого игрового проекта противостояние художников и программистов – камень преткновения и постоянная головная боль для их руководителей. Разумеется, нас тоже не минула сия чаша. Но в итоге удалось добиться результата, сохранив красоту и изысканный шарм подземных дворцов при вполне умеренной нагрузке на «железо». А когда на уже готовых станциях весело побежали вверх и вниз эскалаторы, мы пришли в восторг. Мы поняли, что у нас есть метро!

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

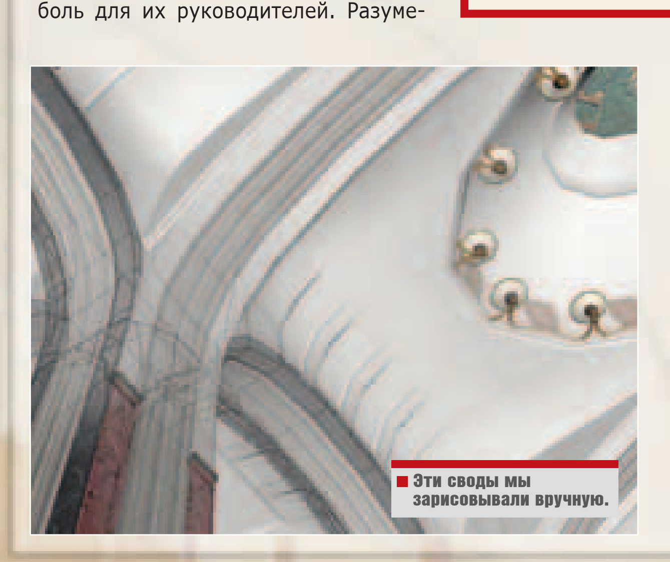
Вот так мы строили наш собственный метрополитен. А ведь это только часть игры, пусть и очень любимая нами (и, надеемся, в будущем, вами). Помимо станций можно еще много о чем рассказать, но об этом уже в следующем номере журнала. До встречи ровно через месяц!

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО:

– первая очередь Московского метро была открыта в 1935 году. Москва – 24-й в мире мегаполис, который обзавелся собственным метрополитеном;
– первый проект метро был рассмотрен еще в 1901 году. Он предполагал строительство железнодорожного вокзала на Красной площади и прокладку одной из наземных эстакад на месте сегодняшнего мавзолея;
– при отделке станций метро было использовано около 200 видов мрамора;
– в начале войны был отдан приказ об уничтожении Московского метрополитена, но он сразу же был отменен;



– за годы воздушных атак во время войны в Московском метро родилось 150 новых жителей столицы.


Эти своды мы зарисовывали вручную.


Мраморная отделка – заслуга наших текстурщиков.

КОРСАРЫ II

Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко

**Минул месяц после того, как первая запись появилась в нашем дневнике. За этот месяц прошло немало дождей (вот такое у нас лето), было выпито много литров Колы и построено три новых корабля. Кроме того, было завершено одно серьезное исследование и принято одно судьбоносное решение.
Ну да ладно, обо всем по порядку. Для начала – об оружии.**



■ Новый флейт. Вид с кормы. Также после «исправления».

■ Один из упомянутых в статье штормов.

■ Величественный покой океана.

КОРАБЛИ-МУТАНТЫ

Три новых корабля встали в строй эскадры ***«Корсаров II»***. Это шхуна, флейт и каравелла. Рождение кораблей было непростым – то есть создание их протекало вполне обычно, но когда мы вставляли корабли в игру, произошел сбой выгрузчика геометрии. Поначалу никто ничего и не заметил, но потом мы с удивлением обнаружили, что толщина борта кораблей достигает двух метров, а штурвал находится где-то на уровне пупка матроса. Корабли немедленно были починены, но впечатления от прогулки по палубе кораблей-мутантов остались неизгладимые.

Кроме того, было принято постановление о перевооружении крепостей в «Корсарах II». Береговые форты получают на вооружение мортиры. Их снаряды обладают огромной разрушительной силой, но, поскольку мортиры ведут навесной огонь, у игрока будет возможность уйти из зоны поражения, если он будет правильно маневрировать. Придумано это было для того, чтобы сражение с фортом не представляло собой тупое стояние корабля бортом к стене крепости с периодическим нажатием на кнопку залпа. Теперь в сражении с береговой обороной значение будет иметь не только огневая мощь корабля, но и его скорость и маневренность.

После долгих обдумываний и проб изменилась концепция портовых городов. Ну, не то, чтобы совсем изменилась – мы просто объединили локации городов и портов. Плюсы – мы избавились от одной лишней перегрузки, а сам город с видом на море стал гораздо красивее. Основным аргументом «против» было опасение, что подобные локации будут сильно тормозить из-за большого количества геометрии. Но, поскольку после выхода ***«Пира-***

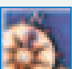
тов Карибского моря» мы изрядно оптимизировали движок, проведенные эксперименты показали, что тормозов не будет. Именно поэтому игроки теперь смогут полюбоваться на собственный корабль с террасы губернаторского дома.
На днях мы закончили систему отношения наемных офицеров к персонажу игрока в зависимости от совершенных им поступков. Теперь, если персонаж игрока совершает какие-то поступки, которые не совпадают с нравственными понятиями офицера, то однажды, по возвращению на корабль, офицер сообщит ему о том, что он не желает больше на него работать. После чего игрок может либо отпустить его, либо жестоко зарезать за предательство. Впрочем, при первом испытании этой фишки у нас случился казус – сразу трое офицеров пожелали покинуть нашего Блэйза (вроде ничего плохого мы и не делали – так, немного пограбили). Как истинные пираты, мы собирались покарать их смертью за отступничество... Но вышло наоборот. Офицеры объединились, и бедняга Блэйз был изрублен в капусту.

Феерическое зрелище корабля с зажженными сигнальными огнями темной ночью.



НОЧИ В СТИЛЕ БУГИ

Оказывается, что стробоскопы и цветная иллюминация были изобретены отнюдь не в прошлом столетии, а гораздо раньше! Под разноцветные вспышки корабельных орудий пираты колбасились еще в XVII веке. Или, по крайней мере, так было у нас, когда впервые заработала система динамического освещения кораблей от орудийных залпов. Мощные выстрелы прорезали ночную тьму, исправно освещая корабли и окружающий ландшафт... розовым, зеленым и фиолетовым светом. Вскоре баг мы поправили.
В игре появилась музыка! За этот месяц наш уважаемый композитор **Юрий Потеенко** написал главную тему и тему плавания. Обе темы созданы в духе классической музыки первых ***«Корсаров»*** (собственно, музыку к «Корсарам» писал тоже Юрий). В июле и августе мы планируем завершить написание музыки и приступить к записи. Намечается симфонический оркестр с изрядным количеством исполнителей!
Еще за прошедший месяц в игру добавилось огромное количество разнообразной, простите за выражение, «погоды». Общее количество различных вариантов погодных условий достигло двадцати четырех! Среди них – всяческие штормы, бури, штили и красивейшие закаты.



МУЛЬТИПЛЕЕРУ – БЫТЬ!

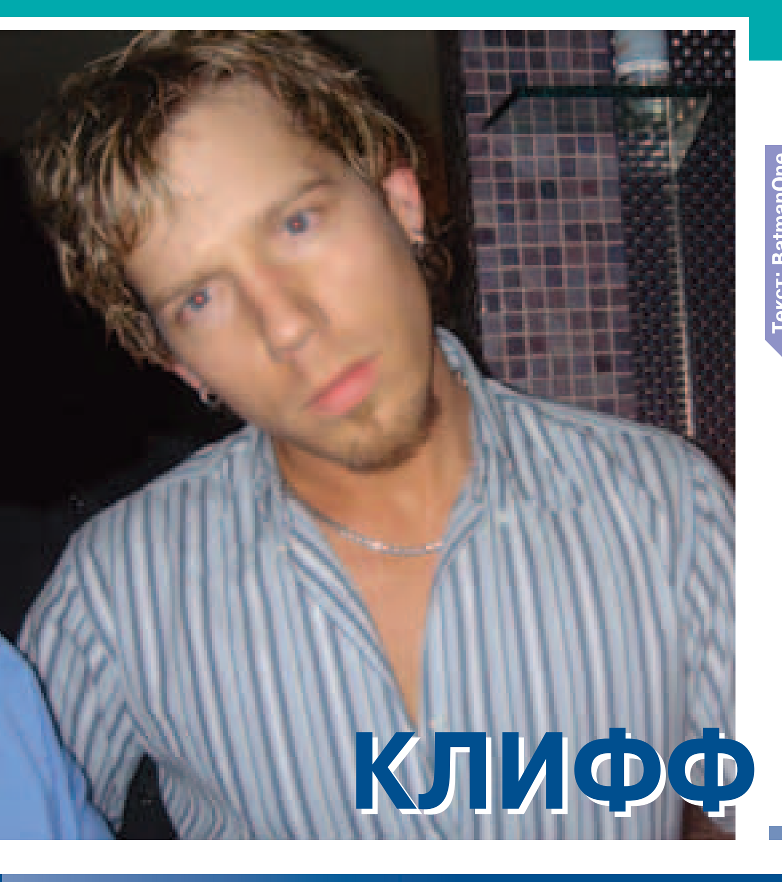
Ну а теперь о главном. На днях было закончено исследование возможности внедрения в движок STORM 2 сетевого модуля. Исследование показало, что сетевая игра в «Корсарах II» (барабанная дробь) БУДЕТ!
В одной сетевой схватке смогут поучаствовать до восьми игроков. Но не подумай, что тебя ждет обычная битва на просторах Карибского бассейна. Кроме обычного deathmatch-режима, мы обещаем также командный deathmatch плюс режимы игры с сопровождением и защитой конвоя, а также с захватом береговой крепости. Поскольку с первыми двумя режимами все более-менее понятно, поясним, что такое «Защита конвоя» и «Захват колонии».
В «Защите конвоя» игроки разбиваются на две команды. Одна команда – это конвой с сопровождением. Среди них выбирается один корабль, который условно везет золото. Остальные игроки команды становятся кораблями сопровождения. Вторая команда – это атакующие пираты. Их задача – любой ценой добраться до корабля с золотом. Если им это удается – команда побеждает. Задача конвоя – добраться до колонии. Бросив якоря в колонии или потопив всех пиратов, конвой одерживает победу.
«Захват колонии» – тоже командный режим. Игроки одной команды представляют собой эскадру, намеревающуюся захватить портовое поселение. Это поселение защищают игроки второй команды и береговой форт. Задача атакующих – уничтожить форт. Задача тех, кто защищается – уничтожить всех нападающих.
Вот и все главные новости с фронтов разработки «Корсаров II». Встретимся ровно через месяц!



Даже такое буйство стихий неспособно навредить кораблю.



Затишье после шторма. Зато корабль отмыло начисто.



Текст: BatmanOne

Мы знаем Клиффи (Cliff Bleszinski) уже давно. Когда-то, когда деревья поражали нас своей высотой и зеленым-зеленым цветом листвы, а сахара на чашку чая хватало и половины ложки, дорогой Клиффи уже выпустил первую игру, по которой мы его запомнили – *JassJack Rabbit*. Потом последовала долгая пауза длиной в четыре года. Клиффи делал *Unreal*. Потом пришел черед *Unreal II, Unreal Tournament, Unreal Tournament 2003* и *Unreal Tournament 2004*. А сейчас, сейчас наступил самый подходящий момент, чтобы собрать разлетевшиеся по черепной коробке мысли, оформить их в виде вопросов и задать нашему герою. Встречаем бурными аплодисментами.

КЛИФФ БЛЕЖИНСКИ

КОГДА-ТО И ОН БЫЛ ЗАЙЧИКОМ

PC ИГРЫ: Начнем издалека. Первое впечатление из уже достаточно далекого детства? Приключение, переживание, связанное с утерянной уточкой, с которой плескался в ванной, драка до первой крови с одноклассником?

Клифф Блежински (далее К.Б.): Самое первое, что я помню? Это было давно, очень давно – лежал в своей детской кроватке и играл с маленькими машинками. У меня был целый набор! Любимое воспоминание? Мне тогда было 14 лет. С приятелем решили стать настоящими ниндзя: заказали специальные (ниндзявские!) костюмы по почте, а потом, в три утра, выбирались на улицу, чтобы поджигать помойки, таскать у ничего неподозревающих соседей поливальные шланги и прочий садоводческий инвентарь. Оттягивались в лучших традициях, короче.

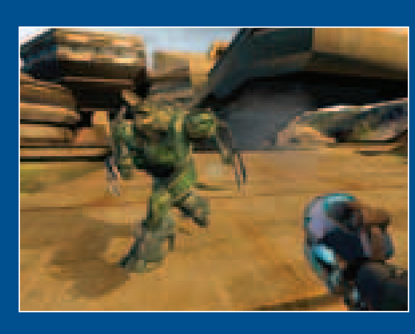
PC ИГРЫ: В России, а тогда еще в СССР, все дети мечтали с самого детства стать кем-то важным, нужным. Кто-то хотел быть пожарником и выносить из пламени детей и женщин; кто-то очень хотел отправиться в космос, на орбиту и быть самым настоящим космонавтом. А мечтал ли ты в детстве о том, чем будешь заниматься, когда вырастешь и станешь большой-большой?

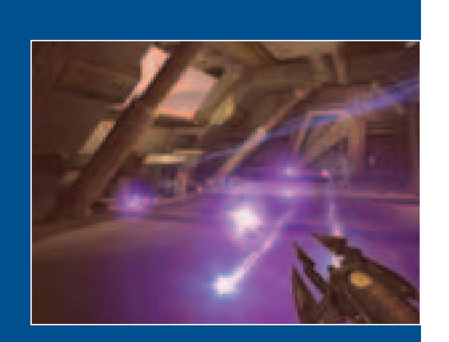
К. Б.: Первое, что нужно непременно отметить – рос я как раз в те времена, когда СССР был врагом номер один Соединенных Штатов. Ядерная война, мировое господство. Сейчас вспоминать те времена без улыбки просто невозможно, эх...
Сначала я хотел изучать рептилий и земноводных. Всегда любил выйти на местность с сачком и давай охотиться – лягушки, змейки, черепашки. Все они потом становились моими домашними животными. Потом, чуть позже, мне захотелось играть, быть настоящим театралом. В местном театре я стал одним из ведущих актеров – примеривал шляпу Майкла из «Питера Пена», позже играл Меркуцио из «Ромео и Джульетты». Но красной линией по всем моим детским увлечениям и воспоминаниям проходит мысль: «Сейчас я тут все закончу и поскачу домой – играть!». **Atari 2600**, **Apple //c**, потом **IBM**, **Nintendo –** все, до чего могли дотянуться мои загребущие ручонки, все было в тему. В подсознании плотно сидела мысль, что хочется только играть. И о каких, блин, рептилиях и театрах может идти речь!

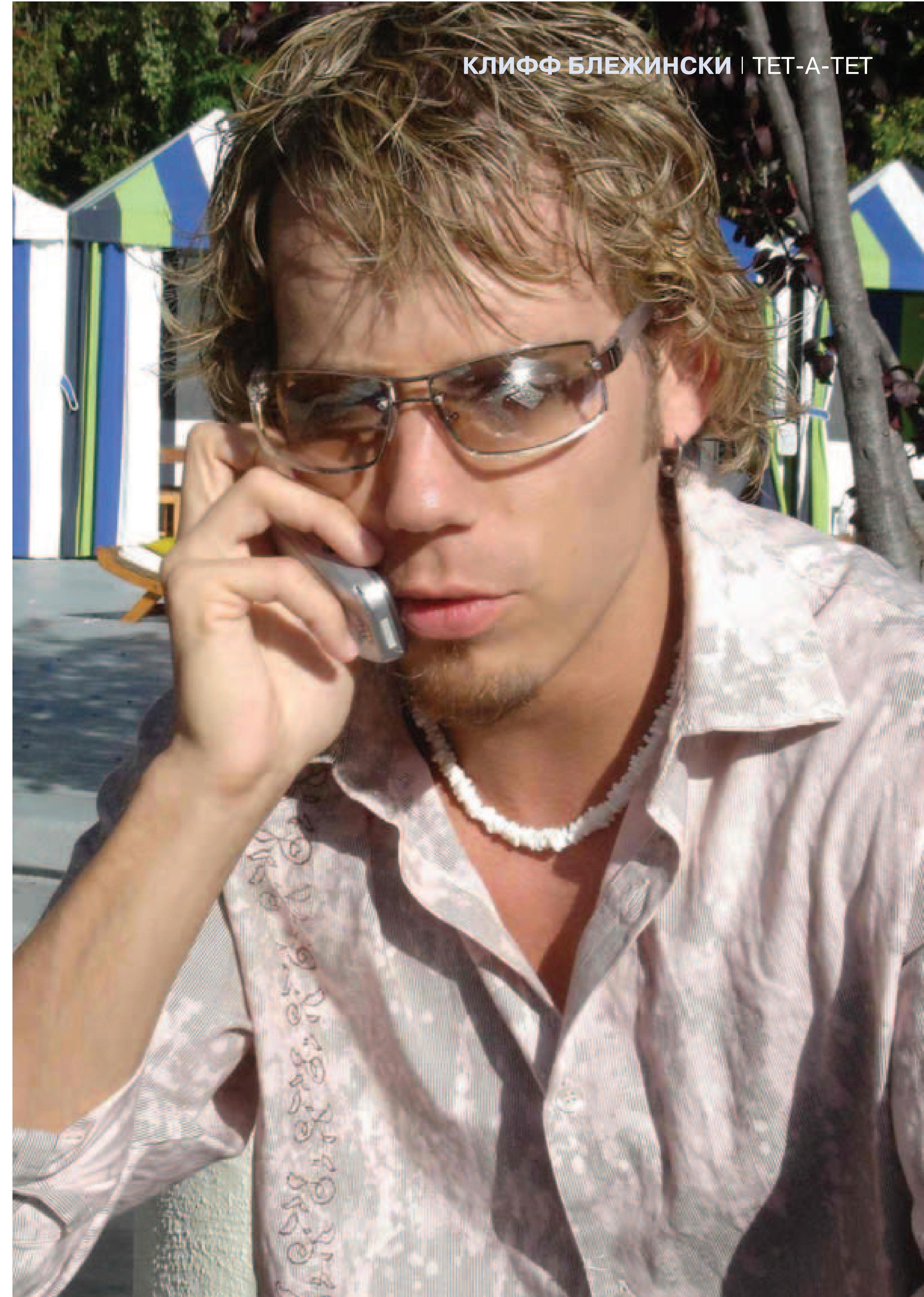
PC ИГРЫ: Первая компьютерная/видео игра. Это было открытие. Открытие, которое в свое вре-

■ Unreal II

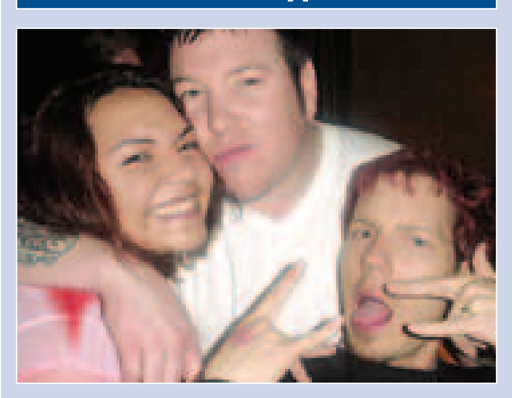








КЛИФФИ И ОТДЫХ



PC ИГРЫ: Клифф, а как ты любишь проводить свободное от забот и трудов праведных время? Не только же ты йогой увлекаешься и тратишь на нее энергию и эмоции?

К. Б.: Список моих любимых занятий может показаться банальным, но я – это я и ничего не поделаешь. Люблю вкусно кушать, выпить пару (ок, чуть больше двух, если честно) стаканчиков того сего с друзьями, а потом – в пляс! Танцевать не умею вообще – координация не та, чувство ритма отсутствует, но ничто не мешает мне наслаждаться танцем. Чего и вам желаю!

ИМЯ	
Клифф Блежински	
ДАТА РОЖДЕНИЯ	
02.12.75	
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	
Чистилище	
ОБРАЗОВАНИЕ	
Бросил колледж	
САМЫЕ ВАЖНЫЕ ВЕХИ ЖИЗНИ:	
Встреча с Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto); первый *Unreal* на полках магазинов; моя собака, которая научилась играть с фризби!	
ПЕРВАЯ СОЗДАННАЯ ИГРА:	
«Spermatazoa» на Apple //c: игроку, будучи сперматозоидом, надо было оплодотворить яйцеклетку. Мне тогда было 12 лет, да-да.	
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	
Onimusha 3 на PS2	
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	
«Dirty Pretty Things»	
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	
«Удушье» авторства Чака Паланика	
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	
Evanescence	
ОБЫЧНО ОДЕТ	
Обтягивающая t-shirt и модные джинсы	
НИКОГДА НЕ НОСИТ	
Поло и одежду цвета «хаки»	
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	
Интересную компанию	
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	
Чистилище	



Девушку слева вы знаете. Это Эйжа Каррера (Asia Carrera) – звезда порно и большая любительница UT!

Мы тут тоже straight. Но разве он не SEXY?!

Наши дни. Наш герой. Золотая U. Найдите десять отличий между ним и, скажем, 50 cents...

мя сделал каждый из нас. *Wolf 3D, Tetris, Dune 2, WarCraft*... А что было первым для тебя?

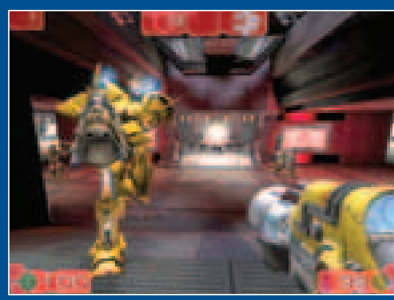
К. Б.: Ничего сверхудивительного в моем списке не значится: первая игра – ***Zork***. Масса текста на экране, минимум графики, но то был незабываемый опыт – все достраивала моя собственная фантазия. До сих пор, копаясь на чердаке своего извращенного мозга, нахожу образ дома с белым почтовым ящиком перед ним!

PC ИГРЫ: В одной из сцен, которая не вошла в «Криминальное Чтиво» от Квентина Тарантино (Quentin Tarantino), задается вопрос, ответ на который разделяет всех одной четкой чертой – ты либо Elvis man, либо Beatles man. И кто же по своей натуре Клиффи?

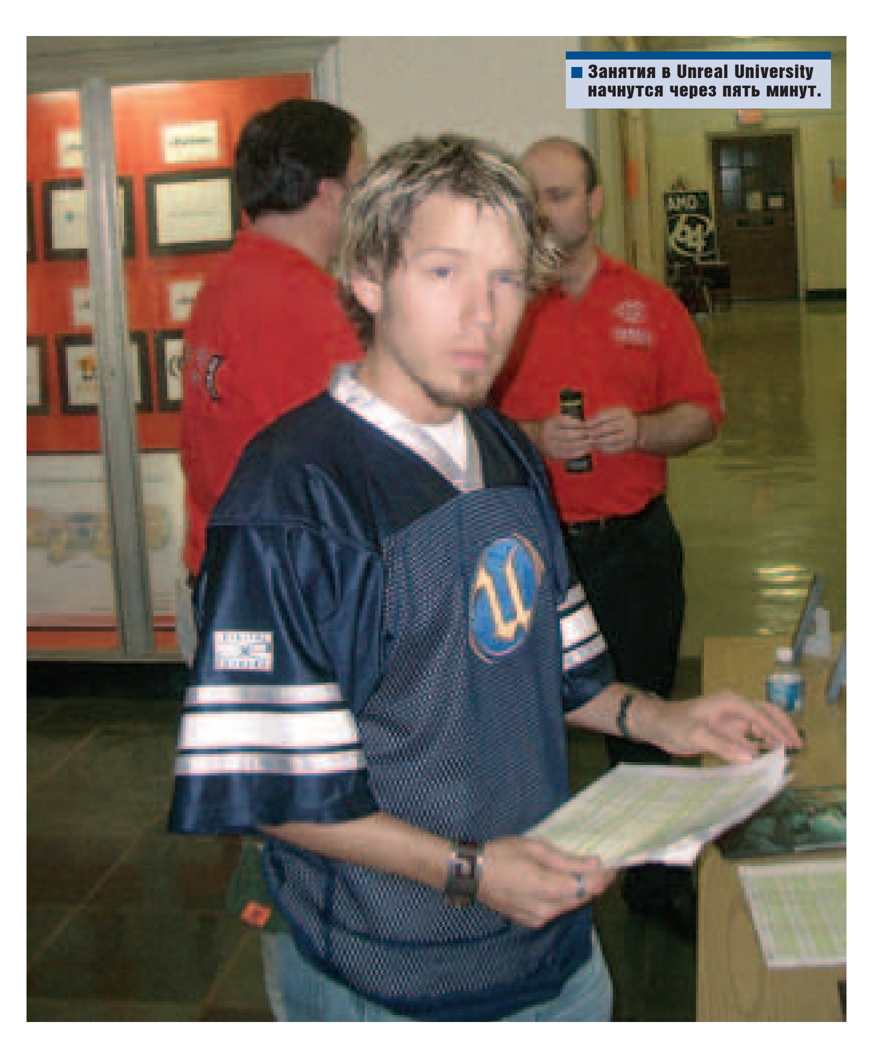
К. Б.: Elvis и только Elvis. Король в свои младые годы был просто великолепен. Он – мой единственный герой. И никаких Beatles – к черту их. Король «once and for all»!

PC ИГРЫ: Epic MegaGames – времена, которые были давно и вообще неправда. Мега-игры, мега-работа. Становление индустрии (именно индустрии) на глазах ошеломленного зрителя. Как часто ты возвращаешься к тем временам?

В 2002 году выход Unreal Tournament 2003 наделал много шума.

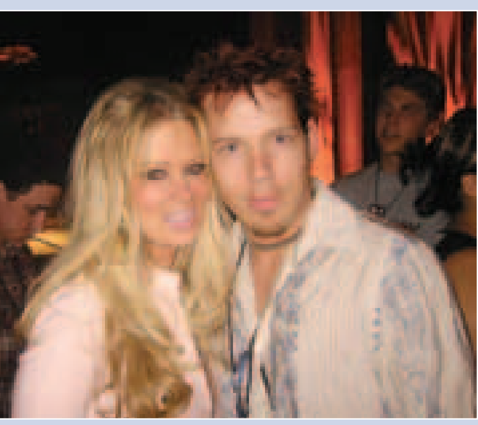






■ Занятия в Unreal University начнутся через пять минут.

КЛИФФИ И ПОРНО



PC ИГРЫ: Если в какой-то момент тебе предложили бы сняться в хорошем немецком порно (ну, вдруг!), а ты бы согласился, то каков был бы сюжет эпохальной ленты? Расскажи нам о своих фантазиях, Клифф. Тебя о таком никто не спросит, а мы вот не боимся узнать всю Правду о Звезде!

К. Б.: Название для фильма однозначно и придумано давно – Booth Babe Bonanza. Сюжет будет закручен донельзя, будет свеж и нов для всех поклонников XXX-фильмов. Молодой и очень привлекательный гейм-дизайнер отправляется в Лос-Анджелес на крупнейшую игровую выставку. Но там, кроме игр и фриков-разработчиков, он также находит огромное количество пышногрудых и не очень, стройных и не только, блондинок и брюнеток. Встречает он там, короче говоря, девушек со стендов, всеми любимых booth babes. И тут начинается самое интересное – беспорядочный секс с девушками, наряженных в костюмы женских персонажей самых известных компьютерных игр. Вдвоем, втроем, толпой... Как-то так, думаю.

Что вспоминаешь из дней былых, дней минувших?

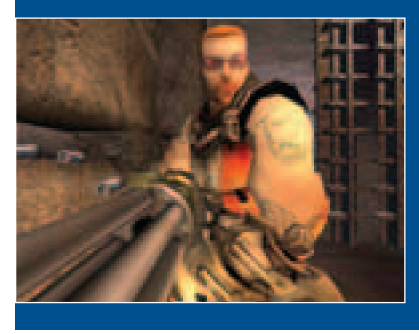
К. Б.: Прекрасно помню, как направил свои стопы на **CES – E3** тех далеких дней. Читал об этой выставке массу интересных материалов и понимал, что в какой-то момент я обязан там оказаться. Не мог найти себе места от возбуждения по дороге в Лас-Вегас, где как раз проходила CES. По дороге туда, я будто возвращался домой, возвращался в родные и любимые края... Будто только тогда я и попал в индустрию по-настоящему...

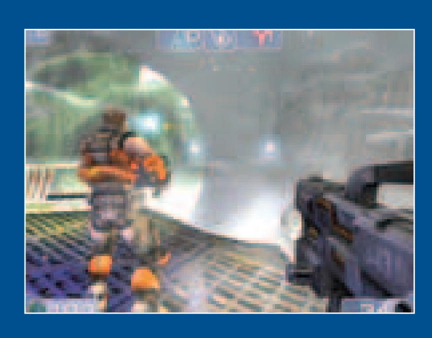
PC ИГРЫ: Первый *Unreal*, четыре года работы. Одна из самых длительных в разработке игр тех времен. Один из самых супер-мега проектов Epic и по сей день. Что можешь сказать о том периоде жизни? Были ли тогда деревья выше и зеленей, а сахар слаще и вкуснее? Или сейчас все на порядок лучше?

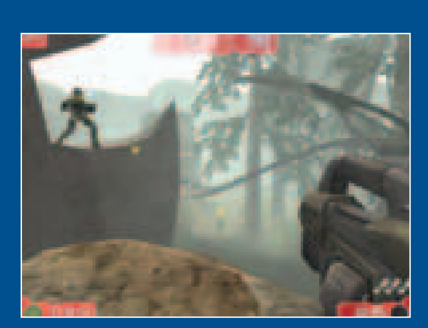
К. Б.: Только вот не надо заблуждаться – выпустить первый Unreal для нас было то же самое, что дать жизнь ребенку. Только процесс занял четыре года. Мы и предположить не могли, что получится на выходе. Каждый дизайнер, каждый художник изображали в нулях и единицах те виртуальные пространства, куда хотели бы попасть сами, выпуская в мир нечто прекрасное, вечное и ни на что не похожее. Мне вот пришлось прожить в Ватерлоо, Онтарио, Канаде более года. Было тяжко, было сложно, но результат превзошел все возможные и невозможные ожидания. Я частенько возвращаюсь в своих мыслях к тем временам. Было бы странно, если бы этот важнейший период своей жизни я забыл. Или не ценил.

PC ИГРЫ: Epic – это не только Unreal, но и мощные технологии, на которых строились, строятся и, мы уверены, будут строится не менее интересные игры. Кто же ответственен за такое позициониро-

■ Поклонников UT 2003 полно и сейчас.







КЛИФФИ И СПОРТ

PC ИГРЫ: И тут и там мы периодически слышим, как звезды кино и музыки ударяются в различные типы религии; пакуют вещи, чтобы отправиться поскорее в Тибет и прочистить свою карму. И не только ее. Ты вот йогой немного увлекаешься. А зачем? Чтобы тело стало гибче, мозг чище, желания сильнее? Или валяешь дурака – чем бы дитя ни тешилось, лишь бы сам-знаешь-что...

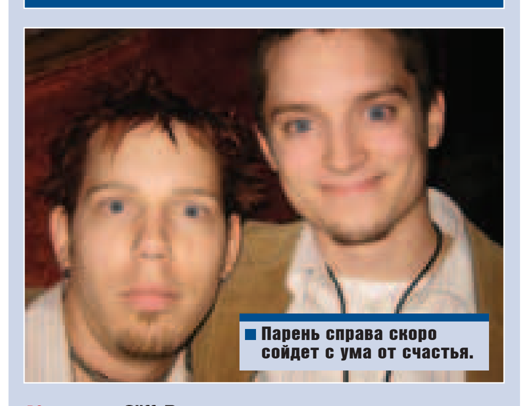
К. Б.: Я смотрю на йогу не с точки зрения «религии» или чего-то подобного. Я больше думаю о растяжении мышц, правильной осанке и правильном дыхании. Сидение перед компьютером круглые сутки, тупо уставившись в монитор, – не самая полезная вещь. Посему, два-три раза в неделю ищите меня в спортивном зале – вот я на велосипеде, вот тягаю железо, а вот я уже в позе Лотоса думаю о вечном. Не знаю способа лучше, чтобы почистить мозг от лишних мыслей!





Клифф, кажется, действительно расстроен тем, что большинство его поклонников – представители мужского пола

КЛИФФИ И ФАНАТЫ



Парень справа скоро сойдет с ума от счастья.

PC ИГРЫ: CliffyB – одна из самых ярких звезд игровой индустрии. А как у нашей звезды с противоположным полом – «дают», умоляя на коленях о часах удовольствия? Или они все – вне твоих интересов?

К. Б.: Ох и ах, но большинство наших поклонников мужского пола. А я люблю девочек! Потому такое количество фанатов с чем-то в штанах мне, конечно, приятно, но с ними в тесный (ну, вы понимаете) контакт вступать не готов. Кхе...

вание Unreal Engine в массах? Приложил ли и ты свою руку к этому делу, или это все Марк (Mark Rein)?

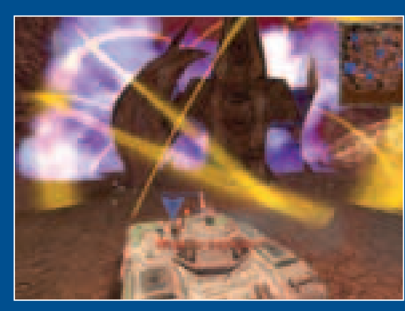
К. Б.: **Марк** и **Тим** (Tim Sweeney) – волшебники, которые колдуют над **Unreal Engine** и его лицензированием. На мне лежит ответственность за интересность наших игр. Да, может показаться, что моя работа не имеет никакого отношения к лицензированию, ведь я делаю игры. Но, если чуть подумать, и представить, что в наши проекты было бы невозможно играть, если бы они просто отдыхали на фоне других, то кто бы захотел заполучить наш движок, чтобы воплотить парутройку своих уникальных идей?! А после неоспоримых доказательств того, что наш движок может спрятаться в тени мега-мощной игры, проблемы уходят на второй план и к нам выстраивается очередь.

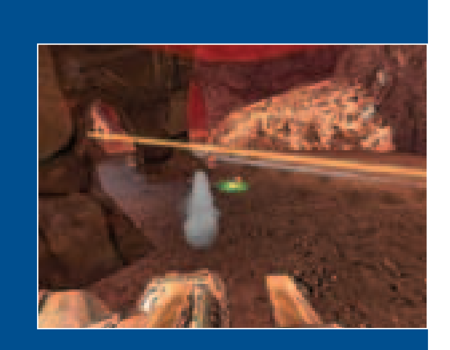
PC ИГРЫ: Что ты – почетный член игровой индустрии – можешь сказать о состоянии этой самой индустрии? Текущие игры хорошо показывают, что технологиям еще есть куда двигаться, но это движение уже не будет столь мощным и резким, как при скачке от 2D-игр к 3D. Существует ли место для аналогичного прорыва в будущем?

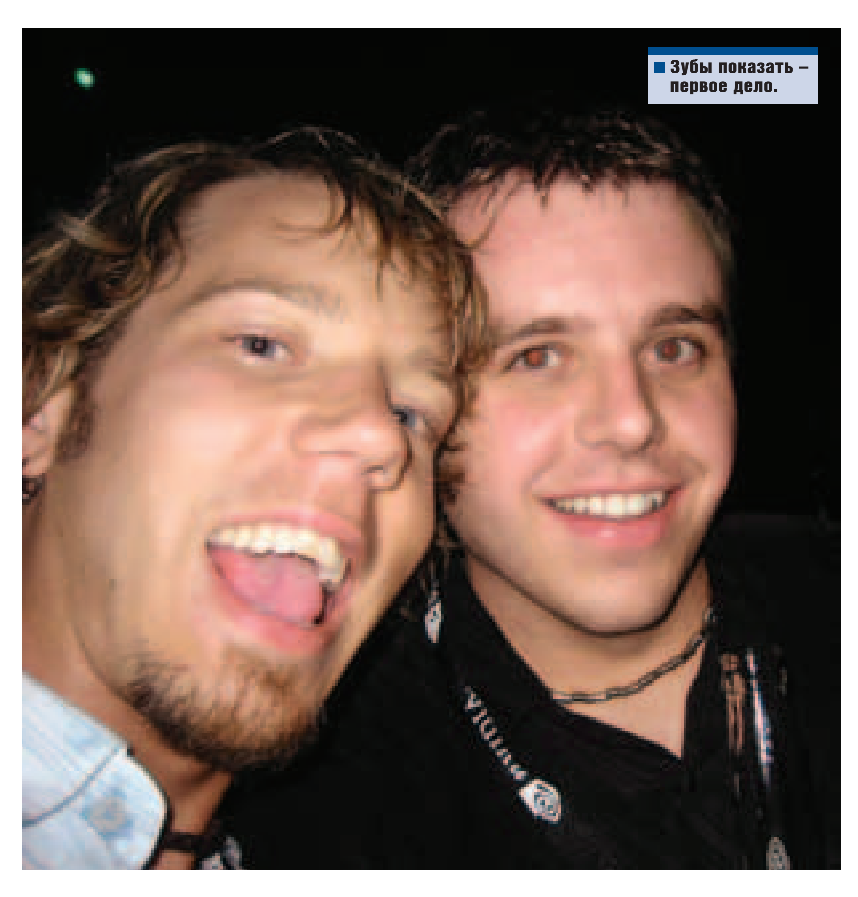
К. Б.: Меня можно скорее отнести к тому типу игровых дизайнеров, которые возьмут все то, что уже давно известно, смешают их в своей шляпе, а потом вытащат оттуда кролика – беленького, симпатичного и очень забавного. Вряд ли вижу я себя в роли человека, который сядет на свое рабочее место и придумает новый игровой жанр с нуля. Мозгов у меня для этого явно не хватит, да и давление, под которым оказываются люди, которые готовы на такой подвиг, было бы для меня чрезмерно. Слишком себя люблю, наверное. Меня будет проще увидеть в титрах какого-нибудь FPS, тактической стратегии, гоночного симулятора, который поднимет планку в

UT 2004 – последний представитель серии Unreal Tournament...



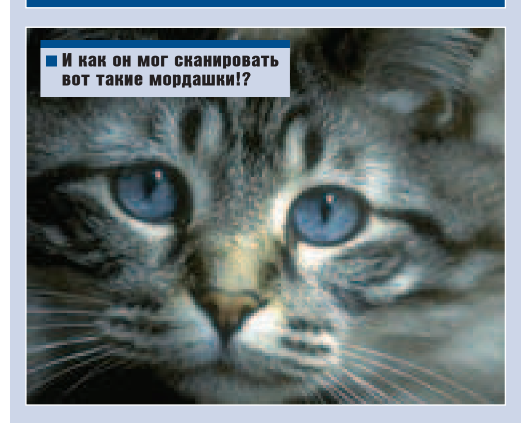






Зубы показать – первое дело.

КЛИФФИ И КОШКИ



И как он мог сканировать вот такие мордашки!?

PC ИГРЫ: В свое время ты активно вел сайт, где размещались сканы кошек. Именно отсканированные кошки, а не их фотографии. С тех самых пор нас мучает вопрос – ты полный фрик или так иронизируешь над окружающим нас миром?

К. Б.: Честно признаться, я хотел посмотреть, до каких размеров может разрастись cat-scan.com. Все начиналось с забавной и несколько бестолковой идеи. Я ее прорабатывал, валяя дурака. Но потом я решил отключить сайт, потому что он стал отнимать у меня огромное количество времени. Да и известность моя в этом направлении стала плавно перекрывать мои успехи в играх. Этого, сами понимаете, я особо не планировал, я не собирался становиться популярным среди любителей засунуть кошку в сканер.

жанре на недоступную до той поры высоту. Качество решает.
Крупные издатели, которые умом не обделены, пытаются разграничить свои линейки – будь то игры на **PC**, на **Xbox** или на **PS2**. Разные жанры, игры по лицензии, оригинальные разработки. Некие, что менее проницательны, смотрят на игровую индустрию, как на придаток к индустрии кино и игрушек.

PC ИГРЫ: Клифф, ответь, пожалуйста, честно. Верим только в тебя. Почему выходит так много дерьмовых игр, в чем дело?

К. Б.: Позволю себе сказать, что есть ряд игр, которые буквально топчутся на месте, не предлагая игрокам ничего нового. Они идут своим курсом, не желая сворачивать или смотреть по сторонам.
Если ты хочешь создать отличную игру, то ты либо должен сделать ее гораздо лучше подобных игр, имеющихся на рынке, либо предложить игрокам нечто такое, о чем раньше не догадывались братья-разработчики. Вот мы и видим странные гибриды. Игры, к которым привиты свойства и особенности других жанров, что частенько приводит к пугающим результатам. Франкенштейн с нами! Иногда новые подходы срабатывают. Нескромно, но в нашем UT2004 наличие техники внесло достойное разнообразие и почти всем понравилось. Ну не круто, а? А?!

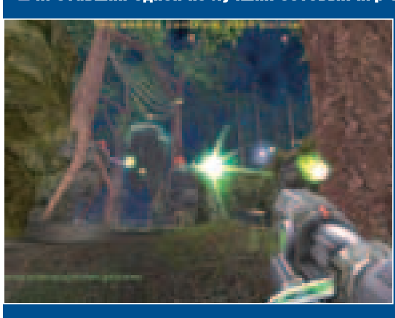
PC ИГРЫ: Немного о нас, о русских. Думаю, что ты следишь за играми, которые выходят тут и там. Какие русские игры ты бы мог отметить, в какие из них играл, какие понравились?

К. Б.: *STALKER: Shadow of Chernobyl* выглядит сногсшибательно! Я с нетерпением жду эту игру. Впрочем, как и очень многие PC-игроки планеты. Обалденная графика и потрясающий мир обязаны принести игре лучшие награды от прессы и респекты от игроков!

PC ИГРЫ: Что ты хотел бы сказать нашим читателям? Они внемлют каждому твоему слову, так что, давай, соберись и порази их чем-нибудь эдаким. Пжлст!

К. Б.: Не играйте в игры. Так, по-тупому, без задней мысли. Хочешь быть сильным игровым дизайнером или интересным человеком, относись к жизни как к хорошей ролевой игре. В течение каждого божьего дня ты можешь получить n-ое количество очков опыта. Будет их много или мало – зависит от тебя. Путешествуй, занимайся спортом, расширяй кругозор. И все будет отлично!

... ставший одной из лучших сетевых игр современности.







Калифорнийская компания **Blizzard Entertainment** возникла в далеком 1991 году и называлась сначала **Silicon & Synapse**. Когда пришло время выбрать вменяемое название, парни, задумавшие ***WarCraft***, ***Diablo*** и ***StarCraft***, решили стать **Chaos Studio**. Оказалось, фирма с подобным названием уже существует и свое название готова уступить «всего» за 100 000 долларов. К счастью, потом кто-то предложил имя Blizzard, и легенда родилась.
К чему рассказывать это в рубрике «интернет-вкусности», посвященной приручению рунета? Все просто: в сегодняшнем выпуске **«PC ИГРЫ»** расскажут о лучших российских сайтах, посвященных играм от Blizzard Entertainment.

Текст: Иван “Nemezido” Гусев

ДРЕССИРОВЩИКИ ОРКОВ
ИЗ ХАОСА РОДИЛАСЬ BLIZZARD

В ТИХОМ ОМУТЕ ЗЕРГИ ВОДЯТСЯ

http://starcraft.7x.ru/starcraft/

Риэлтаймовая стратегия ***StarCraft*** была издана в марте 1998 года и стала третьей игрой **Blizzard**, перепрыгнувшей планку в миллион проданных копий. Российские поклонники игры прочно обосновались по адресу **http:// starcraft.7x.ru/starcraft/**. Именно здесь ты найдешь подробную информацию о турнирах по StarCraft, узнаешь все о грядущей ***StarCraft: Ghost***, познакомишься с мифологией любимого мира, посмотришь реплеи сражений лучших старкрафтеров. Даже анекдоты и поговорки есть. Кстати, доменное имя **starcraft2.ru** принадлежит создателям именно этого сайта, так что, если вторую часть когда-нибудь анонсируют (а иначе и быть не может!), ты знаешь, какой адрес вбивать в поисковую строку.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5

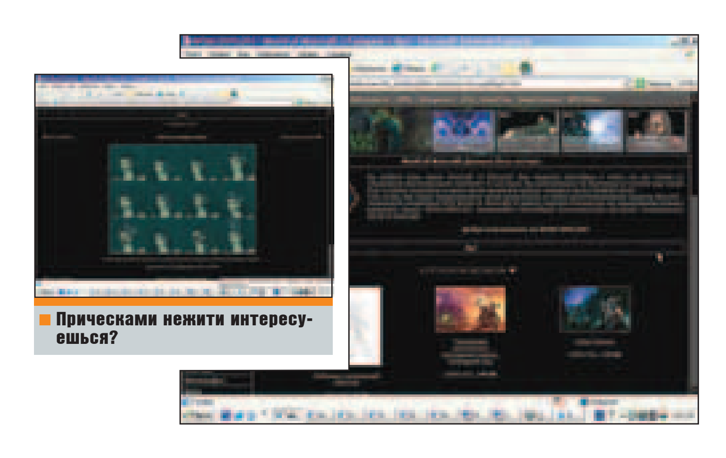

Народная мудрость: зерга бояться – в раш не ходить.

WOW ИЛИ НЕ WOW?

http://wow.crpg.ru/

Сайт посвящен самому ожидаемому проекту в мире многопользовательских ролевых игр, то есть ***World Of WarCraft***. Создатели сайта по крупицам собирают информацию о «леснике», который придет и покажет, кто в лесу хозяин. До релиза остались считанные дни, все больше интереснейшей информации поступает от бета-тестеров и других проинформированных граждан. Понятное дело, все ждут чуда и, черт возьми, когда **Blizzard** нас подводила? Прически женщин-нежити, рога и косы тауренов, основы приготовления пищи в World Of WarCraft, оформление коробоки с игрой – если тебя интересует даже это, то милости просим по адресу **http://wow.crpg.ru/**.

Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5


Прическами нежити интересуешься?

НЕТ ОРКАМ РАВНЫХ

http://www.wc3.ru/

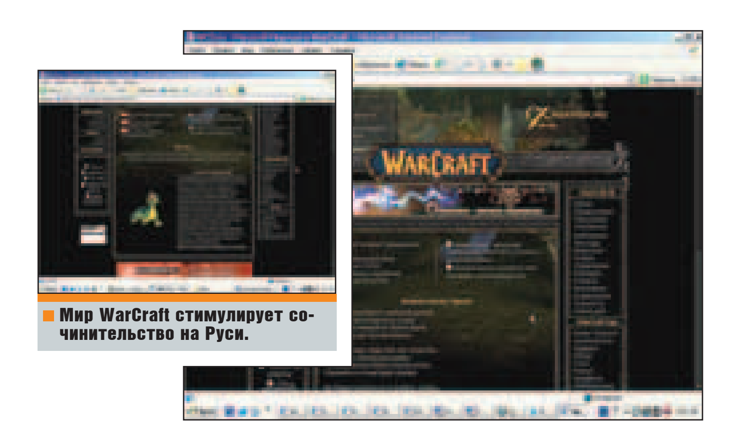
Русский портал о ***WarCraft III*** не оставит тебя равнодушным, если ты интересуешься новостями о любимой игре, считаешь дни до появления каждой новой карты или патча, следишь за турнирами по WC III, а то и сам ненароком угодил в какой-нибудь перспективный клан. На сайте полно занимательной фэн-литературы, так что – все сюда за 15-й главой «Восстания Нер'Зула». Редакция же **«PC ИГР»** пришла в щенячий восторг от «Боевой песни Орков» с такими строками:

Когда мы вернемся
с добычей домой,
Нас ждут наслажденья
и слава.
Мы – Орки, а каждый
из Орков – герой,
Мы – Орки,
и нет Оркам равных.

Великолепно, не правда ли?



Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



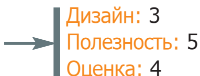
Мир WarCraft стимулирует сочинительство на Руси.

СЧИТАЕМ В СТОЛБИК

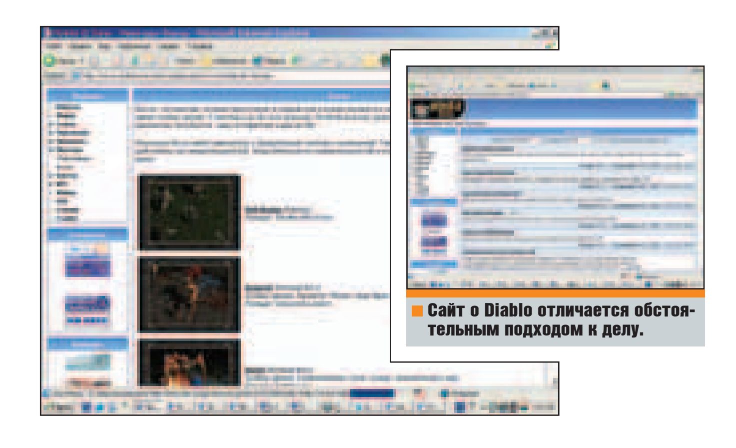
http://www.diablozone.net/

Мы говорим: **Blizzard**, подразумеваем ***Diablo*** – примерно так звучит девиз настоящего фэна этого hack'n'slash. Сайт посвящен ***Diablo II*** и предлагает гостям и зарегистрированным пользователям патчи, утилиты, калькуляторы и другие файлы для Diablo II, статьи об игре и огромную коллекцию фэнфиков, гайды по персонажам, описание всех уникальных персонажей и список всех рунных слов (именно рунных, а не тех, что ты подумал). Ну и конечно, есть форум. Что еще надо для счастья?

У непосвященных сайт вызывает чувство недоумения. Согласись, фраза «Diablo II Formula Calculator позволяет вычислять шанс блока щита, брэйкпойнты для луков, мечей, заклинаний сорки и некра» заставит задуматься.



Дизайн: 3
Полезность: 5
Оценка: 4



Сайт о Diablo отличается обстоятельным подходом к делу.

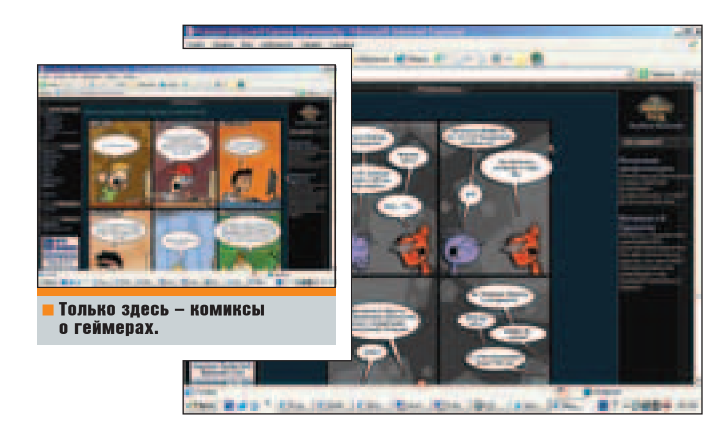
И КОМИКСЫ В ПРИДАЧУ

http://www.blizzard.ru/

Торговая марка **Blizzard** давно стала знаком качества. Что бы ни говорили о новом проекте компании перед релизом, всем и так ясно: игра от Blizzard не может быть плохой. Люди, свято верящие в истинность данного заявления, создали сайт **http://www.blizzard.ru/**, посвященный, соответственно, ***Diablo***, ***WarCraft***, ***StarCraft***, ***StarCraft: Ghost*** и ***World Of Warcraft***. Причем, как ни странно, им удалось не допустить перекоса в сторону той или иной игры. Знают парни, у кого балансу учиться.

Новости, киберспорт, патчи и обои – здесь этого добра хватит на десяток сайтов. Из эксклюзивных находок можно отметить комиксы, посвященные играм от Blizzard. Ради этого сайт посетить точно стоит.

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



Только здесь – комиксы о геймерах.

В мире флэш-игр без перемен. Плохих игр много, хороших мало. Прорывы редки. Помнишь ***Smack the Pingu***? **«PC ИГРЫ»** писали об этой безделице пару номеров назад. Популярность игры оказалась столь высока, что она обрела издателя, обросла дополнениями и угодила на прилавки магазинов. Впрочем, такое – редкость.
Ежемесячно в интернет-океан выпускаются сотни игр-рыбешек. Большинство так и умирает не замеченными. Но есть исключения – рыбы, годные на ужин даже геймеру-гурману. Именно такие игры стараются вылавливать **«PC ИГРЫ»** и подавать на стол.

текст: Иван Гусев

ЛУЧШЕЕ НА НАШЕМ СТОЛЕ

УЖИН ДЛЯ ГЕЙМЕРА

"NEVESTA" VS. CRAZY 88

kill-bill.cz/game/index.php

Спасибо братьям-словакам за чудесную игру, навеянную **Kill Bill**. Авторы игры выбрали самую яркую сцену из ставшего знаменитым фильма **Квентина Тарантино** (Quentin Tarantino) – схватку в японском ресторане, где **Ума Турман** (Uma Thurman) безжалостно порубила охрану героини **Люси Лю** (Lucy Liu). В ***"Nevesta" Vs. Crazy 88*** имеются: невеста в желтом – одна штука; самурайский меч работы знаменитого мастера – одна штука; а также телохранители – числом 88. Невеста мастерски сносит головы, рубит руки, и уворачивается от выпадов противников. Будь ловчее, следи за шкалой "zivot" (то есть «здоровье») и получай удовольствие от массакра. Только ни в коем случае не пытайся повторить в реальной жизни...

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



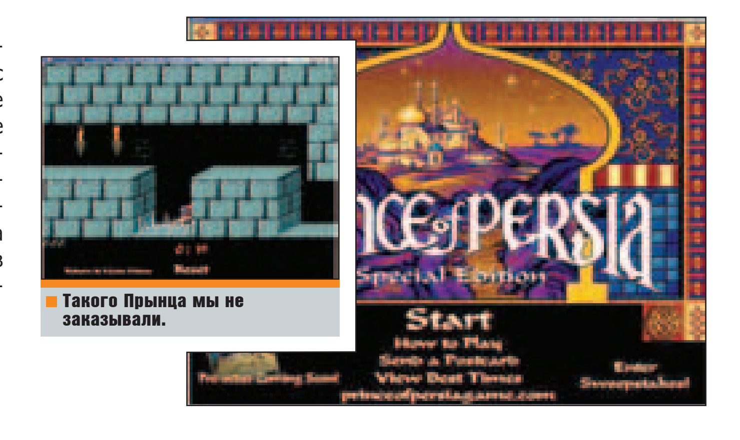
Эй, "nevesta", береги "zivot"!

PRINCE OF PERSIA: SPECIAL EDITION

http://www.princeofpersiagame.com/minigame/index.php

Ума не приложу, зачем на сайте расчудесной игры ***Prince of Persia: Sands of Time*** появилось флэш-недоразумение ***Prince of Persia: Special Edition***. Очевидно, неудачную идею подкинули завистники, желающие **Ubisoft** скорейшего разорения (а таких должно быть много). Твоя цель в игре: за восемь минут добраться до тронного зала и остановить визиря, готового высвободить Пески Времени. Смертельные ловушки, бесконечные прыжки, схватки с врагами – все на месте. Не хватает лишь одного – более или менее вменяемого управления. Принц торопится умереть при первой же возможности, и ему это почти всегда удается. В итоге играть в Special Edition не хочется. Совсем.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2



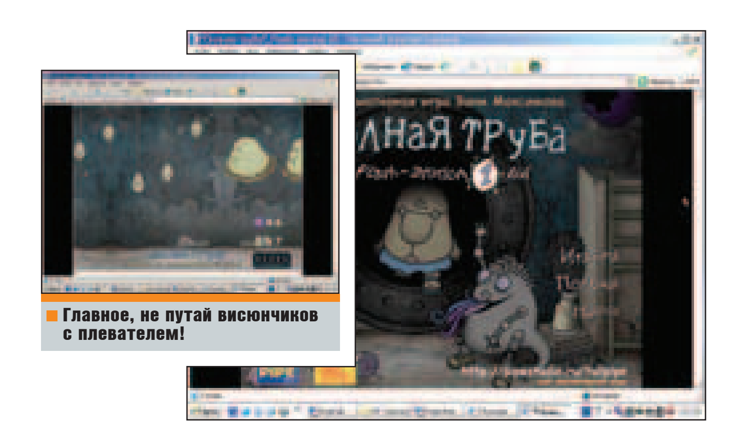
Такого Прынца мы не заказывали.

«ПОЛНАЯ ТРУБА». FLASH-ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ

http://pipestudio.ru/fullpipe/index.php?PageId=flash

«П***олная труба»*** – квест известного на всю Россию аниматора **Ивана Максимова** – удостоился самых противоречивых оценок, но критики сходятся во мнении: у игры есть душа. С недавних пор «Полная труба» поселилась в интернете и, благодаря прекрасно переданной атмосфере оригинальной игры, незатейливое флэш-развлечение стало искусством. Неординарная анимация, колоритные персонажи, забавное звуковое оформление! Геймплей? Ну... Значит так: чтобы плеватель стрелял шариками, дергай его за хвост. Раскачай висюнчиков так, чтобы шарики долетали до глотателя. Кто сказал: «Полный бред!»? Нет, «Полная труба»!

Игра в оффлайне: Да, если купишь «Полнуюю трубу»
Оценка: 4

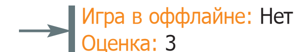


Главное, не путай висюнчиков с плевателем!

FULL TIME KILLER

www.andylau.com/fulltimekiller/game/shoot.html

F***ull Time Killer*** – игра, созданная в далеком 2001 году по мотивам популярного гонконгского боевика. Каждому удачливому «киллеру», попавшему в highscore, обещано два билета в кино. Впрочем, фильм давно покинул кинотеатры, а потому будем стрелять, что называется, «из любви к игре». Объект – некий Вэнг, поставщик пиратского видео, оружие – лишь снайперская винтовка. Необходимо убить как его самого, так и верных телохранителей, сохранив при этом собственную жизнь (что, согласись, вполне логично). Телохранители выносятся на раз-два-три, а вот с Вэнгом придется немного повозиться.
Неплохая игра, но, к сожалению, очень короткая и несколько однообразная. Да и билеты в кино азиаты все-таки зажали.



Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



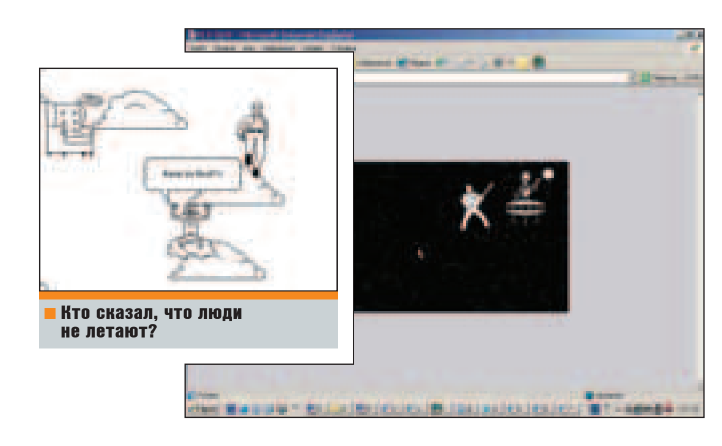
Так в Гонконге борются с пиратами.

FLY GUY

http://www.trevorvanmeter.com/flyguy/

F***ly Guy*** – не игра в традиционном понимании слова. Сражаться не с кем, проиграть невозможно, привычная таблица лучших результатов также отсутствует. Трудно вообще понять, что это такое. Не скажешь же: друзья, перед нами аркадный симулятор полета человека. И все-таки главная цель у Fly Guy такая же, как, скажем, у ***DOOM*** и почти всех игр – развлечь. Создатель Fly Guy **Тревор Ван Митер** (Trevor Van Meter) сумел передать в своей черно-белой фантазии радость полета, столь недоступного человеку.
Мой тебе совет: будешь играть, ни в коем случае не задерживайся у парящего ксерокса. Как только начнешь ксерокопировать, тебя тут же вернут с небес на землю. Работа и мечта – две вещи несовместимые.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



Кто сказал, что люди не летают?

Бескомпромиссность. Бескомпромиссная игра. No pasaran, враг не пройдет! In God we trust! Давно тебе обещали полностью бескомпромиссную игру, создатели которой скорее совершат массовое самосожжение, чем изменят хоть одну запятую в дизайн-документе? Эти люди отрицают маркетинг и мнение массовых пользователей (известных как «казуалы»), им полностью плевать на все статистические выкладки. На вопрос: «К какому поколению MMORPG вы относите свой проект?» они гордо отвечают: «Все эти «поколения» – сплошная демагогия. Мы всегда на шаг впереди конкурентов, и этим все сказано». И после всего этого, заявив невозможный проект, они доходят до стадии закрытого альфа-тестирования, периодически предъявляя публике скриншоты вполне приличного качества. Знакомься: ***Darkfall Online*** – новый кумир всех нонконформистов планеты Земля.



Текст: Егор Просвирнин

DARKFALL
ГАВРОШИ ОНЛАЙНОВЫХ БАРРИКАД

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Aventurine
РАЗРАБОТЧИК	Razorwax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	не ограничено
ДАТА ВЫХОДА	2004 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.darkfallonline.com



БОГАТСТВО ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ПРЕВОСХОДНЫЙ ВКУС

Перечислить все то, что обещано в ***Darkfall Online*** за один раз физически невозможно – для этого необходимо выпускать специальный номер журнала, полностью посвященный игре. Дело в том, что разработчики являются ярыми фанатами MMORPG-иконы ***Ultima Online***, и, зачиная DO, они решили сохранить и приумножить все достоинства пожилой легенды. Самое главное – никаких компромиссов в отношении PvP (битв игроков с игроками). В игровом мире нет ни одной безопасной зоны, ни единого местечка, где твой герой будет в безопасности. Таинственные предохранители, автоматически ставившиеся на мечи, луки и топоры по вхождению в города сняты и выкинуты на свалку истории. Ожидай нападения в любом месте – даже находясь в огромных столичных городах с сотнями стражников, ты все равно не застрахован от заточки в спину. О более мелких поселениях и говорить нечего – если ты попытаешься найти убежище от толпы вооруженных «доброжелателей» в каком-нибудь захолустном городишке, вполне возможно, что оставшиеся ни с чем враги подгонят к городс-

ULTIMA ONLINE



Разработчики *Darkfall Online* черпают вдохновение в мифологизированной *Ultima Online*, которая, фактически, стала родоначальницей жанра MMORPG, определив его рамки и особенности. Игра была полна нововведений, каждое из которых сейчас входит в обязательный набор уважающей себя MMORPG. В частности, там был open-PvP, придававший очень жесткий стиль игре. Бесплатные сервера (в том числе и русские) по UO существуют до сих пор, и, проявив немного смекалки, ты сможешь приобщиться к легенде.



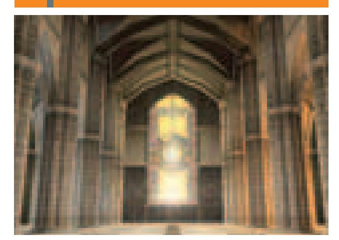
Большой, зеленый, крылатый, голодный...

ким стенам осадные орудия и начнут штурм! Прогнозируется небывалая популярность уединенных хижин в глухих медвежьих углах – это будет первая игра, где тебе придется прятаться от могущественных врагов в лесах и полях, во многом повторяя жизнь Ленина в Розливе.

ВЕНДЕТТЫ И ОТВАЖНЫЕ МУЧАЧОС

Если ты опасаешься, что в DO будут шнырять толпы беспредельщиков, вырезающих всех и вся, то ты ошибаешься. Во-первых, там существует «расы». Всего их шесть: темные эльфы, эльфы обычные, люди, гномы, орки и некие прямоходящие волки. Между этими замечательными народностями царят довольно напряженные отношения – скажем, люди и эльфы находятся друг с другом в союзе, но в то же время воюют с орками. Орки дружат семьями с волками, но недолюбливают гномов. Все вместе они сводят в могилу темных эльфов, которых не любит никто. Убийство представителя враждебной расы не будет никак караться, наоборот, за головы особо отличившихся камрадов полагаются награды. Прирезав соотечественника, ты потеряешь несколько очков alignment. Самые безбашенные киллеры получат репутацию злых людей, которых в приличное общество не пускают, стражники стращают, а деревенские дети закидывают помидорами. Это, впрочем, не означает запрет на убийства себе подобных – дозволено объявлять клановые войны, для начала которых (внимание!) не требуется согласия второй стороны. То есть, клану «Красная зорька» от клана «Путь коммунизма» приходит уведомление об объявлении войны, а через пару часов начинается массакр (раньше нельзя – супротивники должны ознакомиться с новостью). Оргазм в том, что в других MMORPG для объявления клановой войны необходимо согласие обеих сторон. В результате эти самые войны обычно начинаются раз в тысячелетие, да и то по ошибке. В нелегком ратном деле тебе, несомненно, помогут NPC-персонажи. Каждый более-менее приличный клан обязан обзавестись толпами стражников, призванных охранять клановое подворье во время отсутствия его членов в онлайне. Служители меча и топора принимают подробные инструкции о том, кого и как надо уничтожать. В черный список врагов революции ты сможешь внести как целые расы («И штоп орки здеся не шныряли!»), так и кланы или даже отдельных особо отличившихся негодяев. Впрочем, мы за мирный атом – управляемых компьютером персонажей возможно переквали-

КИБЕР-ПРАВИТЕЛЬСТВО



Отрывок из англоязычного интервью с ведущим дизайнером *Darkfall Online:*

В: Какую систему управления вы собираетесь воспроизвести в игре (демократия, тоталитаризм, etc)? Какая система является наилучшей в игре, зацикленной на убийствах?

О: У игроков будет возможность организовывать примитивные сообщества, построенные на клановом принципе. В то же время, мы дадим им инструменты управления, а они уже сами выберут, общество какого типа строить, это право будет принадлежать игрокам, не разработчикам.



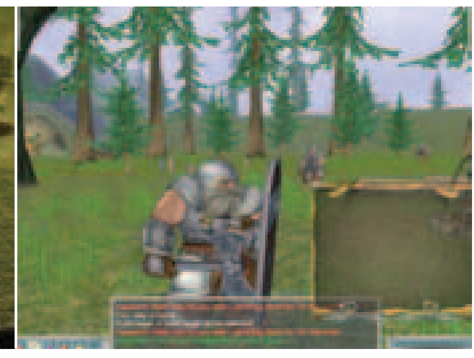
Орка-орка, я тебя съем!



Пасть порву, крылья пообломаю!







фицировать в мирных чернорабочих, которые будут ради тебя целыми днями ловить рыбу, рубить лес и добывать урановую руду в шахтах. Тебе останется только прийти и забрать нажитые с таким трудом ресурсы.

КОММУНИКАЦИИ И ЛОГИСТИКА

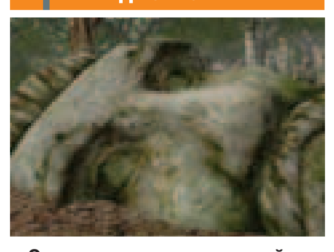
Доставка в нужное место строительных и иных материалов превратится в неординарное развлечение – кроме своих двоих, в мире DO транспортными средствами также являются лошадки и корабли, не говоря уже о всякой там левитации, телепортации и тому подобных магических фокус-покусах. На пути отважных грузоперевозчиков черной тенью станет так называемый «full loot» (возможность снять все вещи с трупа поверженного врага) – ожидаются толпы разбойников и грабителей, гоняющихся за мирными купцами с непристойными воплями. При особом желании можно приобрести в личное пользование галеон, оснастить его по последнему писку военной моды, поднять «Веселого Роджера» и отправиться пиратствовать и корсарствовать на торговых путях. Кроме морального и материального удовлетворения, такие агрессивные действия приведут к еще одному важному последствию – оставшийся без ресурсов вражий клан быстро зачахнет и разбежится по деревням и селам сам собой.

НАЧИНАЮЩИМ СВЕРХЧЕЛОВЕКАМ НА ЗАМЕТКУ

Ко всему этому великолепию прибавляется система развития персонажа – начинающему супергерою будет доступно для изучения свыше 1000 (это не опечатка, действительно тысяча) различных навыков, включающие в себя как военные, так и магические способности. Одновременно персонаж сможет изучить не более сотни умений, поэтому для того, чтобы попробовать все плюшки, придется завести несколько героев. Диапазон возможностей потрясает воображение не хуже попробованной в школьном дворе горилки – включено практически все, от взлома дверных замков (с последующим воровством вещей из чужих домов) и карманных краж до ритуальной магии, когда для создания особо мощных заклинаний требуется целая группа высокоуровневых магов. Помимо этого есть и мирные умения вроде рыболовства, но их, скорее всего, хитрые игроки будут поручать бездушным NPC.

Для завершения портрета игры стоит сказать о приличной графике (будут колышущиеся на ветру ветки и динамически, в зависимости от ситуации в реальном мире, изменяющаяся погода) и огромный мир Агон, состоящий из четырех континентов и сотен маленьких островов.

РИЧАРД ГЭРИОТТ



Одним из отцов-основателей *Ultima Online* является сверхизвестный гейм-дизайнер Ричард "Лорд Бритиш" Гэриотт. Именно он ответственен за всю серию сверхпопулярных RPG "Ultima" и создание фэнтэзийного мира Бриттания (не опечатка!) в частности. После печального известия о закрытии проекта *Ultima Online 2* и роспуске команды, которая над ним работала, Ричард начал заниматься корейским MMORPG-хитом *Lineage 2*.

КЛУБ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

Чтобы заранее познакомить игроков с вселенной ***Darkfall*** разработчики придумали очень интересный ход – начали публиковать на сайте "Путешествия по Агону". Это небольшие рассказы опытного путешественника о посещении различных регионов игрового мира, написанные от первого лица и иллюстрированные скриншотами из игры. По прочтению нового эпизода предлагается проголосовать за место, куда в следующий раз отправится отважный путешественник.

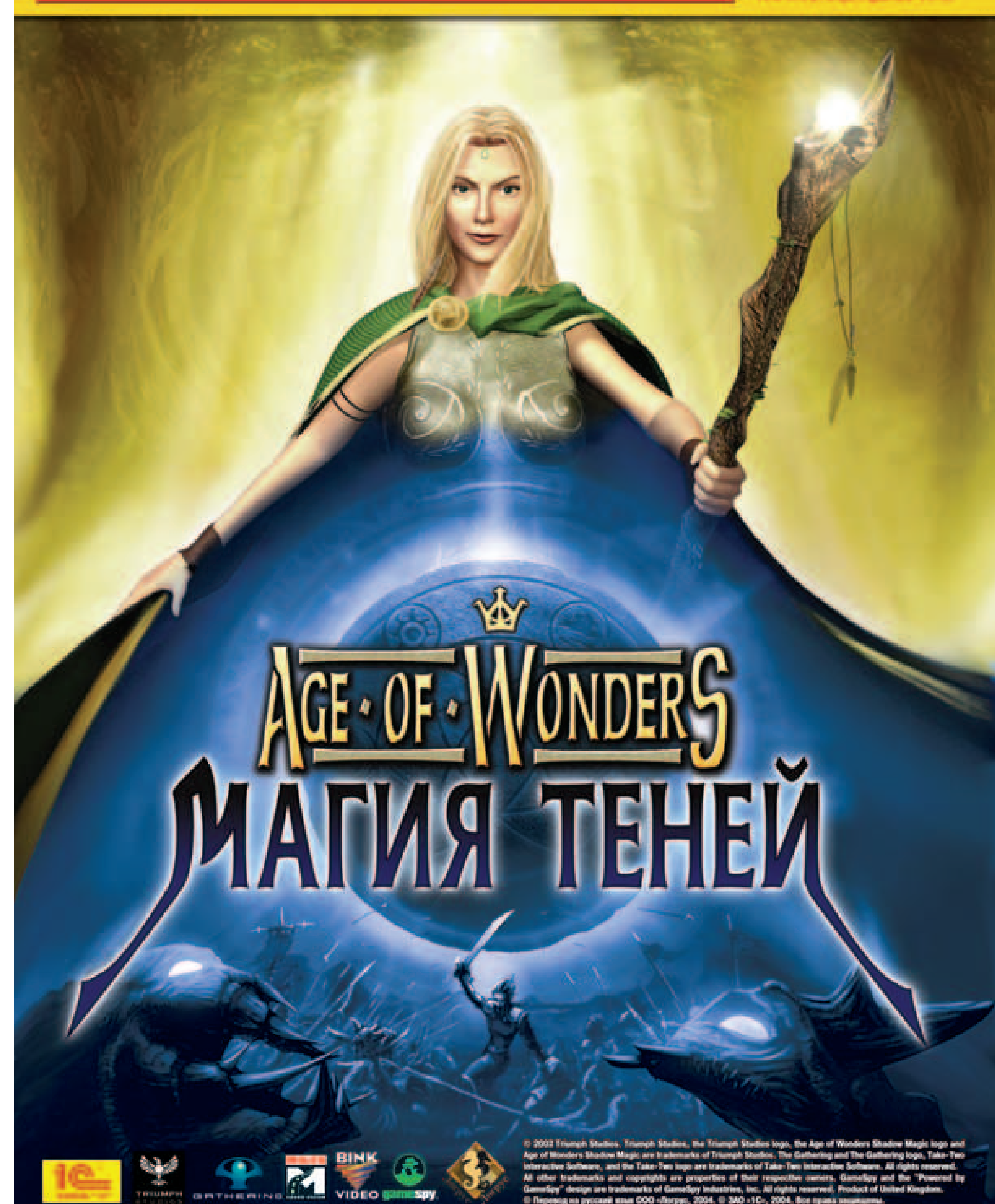




Обрати внимание на шлем.



Орковские дамы выглядят весьма эффектно.


AGE OF WONDERS
МАГИЯ ТЕНЕЙ
TRIUMPH STUDIOS
GATHERING
BINK VIDEO
gamespy
© 2003 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders Shadow Magic logo and Age of Wonders Shadow Magic are trademarks of Triumph Studios. The Gathering and The Gathering logo, Take-Two Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Product of United Kingdom.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004. © ЗАО «1С», 2004. Все права защищены.



НАРУЧНЫЕ ЧАСЫ: НЕ ПРОСТЫЕ, НО...

Некоторое время назад на российский рынок было выпущено несколько серий наручных часов со встроенным Flash USB-накопителем, но нельзя сказать, что ассортимент этого товара на полках наших магазинов уж слишком велик. Однако в скором времени компания **PowerDisk** намерена начать поставки подобных гаджетов, причем предлагаться будут как традиционные часы с кварцевым циферблатом со стрелками, так и футуристического вида электронные модели. Объем памяти может варьироваться от 64 до 512 Mb. Помимо всего прочего, эти часы обладают функциональностью mp3-плеера и, подключив к ним наушники, можно с удовольствием слушать музыку на протяжении довольно продолжительного времени благодаря весьма мощной батарее, которая и обеспечивает столь длительную жизнь плеера-часов. На сайте PowerDisk представлено множество моделей часов и, надо сказать, среди них есть весьма серьезные модели, конечно не сравнимые с эксклюзивными швейцарскими марками, но и отнюдь не дешевые. Однако о поставках других моделей часов PowerDisk на сегодняшний день ничего не известно. В продаже появятся только настоящие Retail-версии, в стильных коробках с окошком и в полной комплектации: диск с дополнительными утилитами по работе с флеш-памятью, руководство пользователя, удобный шнурок для подключения к ПК и, собственно, сами часы.

ASUSTEK ПЕРЕХОДИТ НА PCI-EXPRESS

Как известно, в обозримом будущем основным разъемом для установки видеокарт станет слот *PCI Express*, обладающий значительно большей пропускной способностью, чем сегодняшний *AGP 8X*. Однако реальные материнские платы, имеющие PCI Express на борту, только начинают появляться в продаже, а большинство производителей видеоплат торопится поскорее представить свои решения с поддержкой нового типа интерфейса. Не отказалась от участия в этой гонке и авторитетная компания **ASUSTeK**: ею были анонсированы серии 3D-ускорителей ***Extreme AX600*** и ***Extreme AX300***. Они основаны на чипах канадской компании **ATI**; первая – на ***Radeon X600***, а вторая, соответственно, на ***X300***. Серьезных архитектурных отличий от своих AGP-собратьев новинки, скорее всего, иметь не будут, да и цена их вряд ли сильно возрастет. Стоит ли озадачиваться поиском новейших плат, игнорируя интересные варианты с «устаревшим» AGP? На наш взгляд – нет. AGP еще очень и очень нескоро покинет наши компьютеры, а, судя по результатам первых тестов, сильного прироста в скорости переход на новую шину не дает. Однако, если вы купили сверхсовременную материнскую плату и в этом же магазине нашли, скажем, ***ASUSTeK AX600***, то отказываться от такой связки не стоит – при сравнительно небольшом отличии в цене вы получите современную систему, которая, конечно же, имеет и свои преимущества. А вот задумываться о смене своей видеоплаты среднего класса на аналогичную по уровню PCI Express-модель однозначно не стоит.

ASUS ПОЛУЧАЕТ НАГРАДУ

Материнская плата ***ASUS NCCH-DL*** получила престижную награду «Лучший Выбор Computex Taipei 2004», в рамках прошедшей на Тайване выставки. Модель интересна тем, что на основе обычного чипсета *i875P* была реализована поддержка двухпроцессорных конфигураций и некоторых других архитектурных особенностей серверных плат.



MSI ТАКЖЕ НЕ ЗАБЫЛА О PCI EXPRESS

Видеоплаты на основе чипсета *ATI Radeon X600* недавно анонсировала тайваньская компания **Microstar Inc**. Новинка ***MSI RX600 XT*** интересна отличной комплектацией retail-версии: в ее состав входит большое число фирменных утилит MSI, а также полная версия игры ***Prince of Persia: Sands of Time***.



ABIT: ПОЛНАЯ ЛИНЕЙКА RADEON X

Не удержалась от анонса собственной линейки *PCI-Express*-решений и компания **ABIT**. Ею были представлены модели ***ABIT RX300***, ***RX600*** и ***RX800***. Как нетрудно догадаться, каждая из них соответствует своему AGP-аналогу и, к слову сказать, не имеет серьезных отличий от него. Розничные цены, правда, пока неизвестны.



250 РУБЛЕЙ, И НИ КОПЕЙКИ БОЛЬШЕ

Именно по такой цене компания **АЛИОН**, крупнейший дистрибутор компьютерной техники в Москве, намерена предложить российским пользователям оптические мышки ***iOne***. Малоизвестная фирма **iOne** долгое время занималась выполнением OEM заказов крупных сборщиков ПК, а теперь решила попробовать свои силы на розничном рынке.





ПЛЕЕР-КАМЕРА ОТ IRIVER

Ставшая весьма популярной на российском рынке компания **IRIVER** представила модель своего новейшего mp3-плеера ***iFP-1000 Prism Eye***, обладающего интегрированной цифровой камерой. Для хранения одновременно музыки и фотографий даже самая младшая модель будет выпускаться с 256 Mb встроенной флеш-памяти. В самой дорогой комплектации ее объем возрастет до 1 Gb. Максимальное разрешение снимков, которые позволяет получать камера, – 640x480 пикселей, а для просмотра только что сделанных фото на корпусе плеера размещен небольшой 1,2-дюймовый 256-цветный жидкокристаллический дисплей. Для защиты камеры от каких-либо повреждений она прячется внутри корпуса, а при необходимости сделать кадр она выезжает из него. По словам представителей компании, в режиме прослушивания музыки новинка может работать без подзарядки 35 часов. Размеры устройства составляют 91,1 x 34 x 31,3 мм, при весе 63 г вместе с батареей. Учитывая столь малые габариты, вызывает удивление сам факт наличия в плеере небольшого, но цветного дисплейчика. Не протестировав плеер в различных режимах, трудно что-либо говорить о качестве экрана и его информативности, но то, что он реально необходим в подобной модели, не вызывает сомнений. Помимо всего прочего, плеер обладает весьма интересной формой корпуса, а по размерам он не больше самых компактных современных моделей данного класса. Розничная цена устройства пока еще неизвестна, но ясно, что стоимость подобного «комбо-плеера» не может быть слишком малой.



BENQ В ПОГОНЕ ЗА СКОРОСТЬЮ

Две новые модели жидкокристаллических мониторов представила на российском рынке хорошо известная компания **Benq**. Скорее всего, их стоит отнести к классу Hi-end. ***FP2091*** обладает диагональю размером «20» и полным временем отклика 16 м/с. Для удобства пользователей на корпусе размещено 3 дополнительных USB 2.0 порта. Отличительной особенностью дизайна является тонкая рамка вокруг непосредственно матрицы дисплея – 16 мм. Сегодня на рынке это один из самых доступных 20-дюймовых плоских экранов, вдобавок имеющий предельно низкое для своего формата время отклика пикселей, что делает его идеально подходящим для геймеров и любителей кино.

Другой, не менее интересной моделью является новейший ***Benq FP937s***, 19-дюймовая панель со временем отклика всего 12 м/с. Долгое время столь короткая реакция пикселей была прерогативой лишь небольших жидкокристаллических мониторов. Помимо всего прочего, новинка имеет высокий уровень контрастности – 500:1 и яркости – 250 кд/м².

Неудивительно, что компания рекомендует свой 19-дюймовый дисплей активным игрокам, и людям, работающим с графикой или большими объемами табличных данных, у которых нет потребности в огромном экране. 20-дюймовый же **Benq** в большей степени нацелен на профессиональный сектор рынка, да и цена на него, скорее всего, будет достаточно высокой. Точные розничные цены на эти модели на момент написания материала известны не были, но, скорее всего, они будут немного ниже цен на аналогичные решения других производителей.

КАКОЙ P4 КРУЧЕ?

ТЕСТ ПРОЦЕССОРОВ INTEL CORPORATION

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Сегодня достаточно включить телевизор или прогуляться по просторам интернета, чтобы проникнуться рекламными слоганами ведущих производителей компьютерного оборудования. В частности, это относится и к двум флагманам процессоростроения: AMD и Intel. Примерно каждые три месяца нам рассказывают, что купленный недавно за несколько сотен долларов чип уже устарел, и только с новейшим Pentium X мы можем получить удовольствие от игр будущего, которые, правда, уже давно нами пройдены и спокойно отды хают на жестком диске. Конечно, прогресс не остановить, но на чем остановить свой выбор при покупке, если перед вами не стоит цели потратить как можно больше денег?

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- Intel Pentium 4 3.20 GHz 800MHz
- Intel Pentium 4 3.00 GHz 800 MHz
- Intel Pentium 4 3.06 GHz 533 MHz
- Intel Pentium 4 2.80 GHz 800 MHz
- Intel Pentium 4 2.60 GHz 800 MHz
- Intel Pentium 4 2.00 GHz 400 MHz
- Intel Celeron 2.80 GHz 400 MHz
- Intel Celeron 2.60 GHz 400 MHz
- Intel Celeron 2.40 GHz 400 MHz
- Intel Celeron 2.00 GHz 400 MHz

Рациональность – это отнюдь не синоним к слову «экономия». Если вам нужен мощный компьютер, вовсе не помешает подумать, как наиболее эффективно использовать имеющуюся у вас на руках сумму. Процессор – один из основных компонентов системы, но нельзя сказать, что от него и только от него зависит производительность. В игровом ПК основной задачей при покупке является грамотное распределение финансов между процессором, памятью и видеокартой.

Самые последние модели процессоров всегда стоили и будут стоить дорого. На итоговую розничную цену влияют затраты на ту же рекламную кампанию, издержки, направленные на оптимизацию производства, да и просто плата за то, что он «самый-самый». Но насколько пропорционально влияет стоимость на производительность? В этом тесте мы хотим показать тебе соотношение между реальной производительностью современных процессоров Intel.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Системная плата: MSI 865PE Neo2-PS MS-6728 v2.0
- Чипсет: Intel 865PE
- Оперативная память: Dual DDR SD-RAM 512 Мб (2x256 Mb PC3200)
- Видео карта: 256 Mb Asus V9980 Ultra
- Жесткий диск: 80 Gb Seagate Barracuda 7200
- Блок питания: 300W ATX Codegen

Чего мы хотим от своего процессора? Правильно, максимальной производительности. Большинство из нас определяет «крутизну» чипа по его цене. Более продвинутые личности – по такому параметру, как тактовая частота. На самом деле ни первый, ни второй параметр не являются основными, так как помимо них существует еще масса других «интересных» характеристик процессора, на которые также стоит обращать внимание при покупке или апгрейде компьютера.

УЧИМ МАТЧАСТЬ

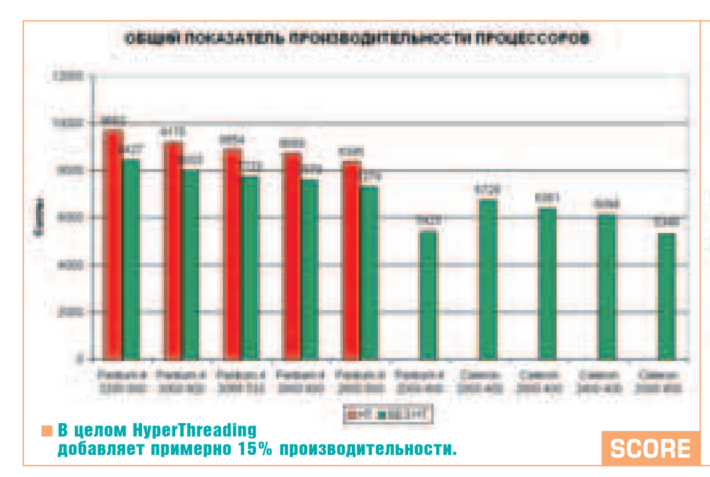
В предыдущем номере мы познакомили тебя с основными параметрами процессора, теперь же попробуем разобраться в более тонких характеристиках и компонентах на примере известнейшего ***Pentium 4***.

Компания **Intel** не зря в свое время сменила цифру «3» на «4» в названии основной линейки процессоров ***Pentium***. Новейший чип действительно обладал рядом нововведений, в целом же архитектуру окрестили *NetBurst*. Редкий пользователь не заметит заметных отличий Pentium'ов от ***AMD Athlon***, о которых мы писали в **«РС ИГРАХ»** №7/2004. Например разница в цене при одной и той же частоте – почему она столь велика? Почему в некоторых приложениях детище Intel показывает чрезмерно высокую скорость, а где-то проигрывает своим конкурентам? Что такое *HyperThreading* и действительно ли он делит один процессор на два?

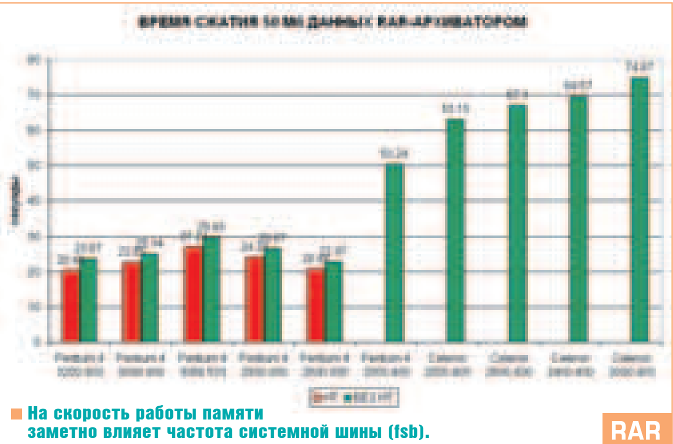
ТЕХНОЛОГИЯ ГИПЕРКОНВЕЙЕРНОЙ ОБРАБОТКИ (HYPER PIPELINED TECHNOLOGY)

Эта технология позволяет удвоить глубину конвейера по сравнения с микроархитектурой *P6*, используемую в процессорах ***Pentium Pro/II/III***. В итоге конвейер в процессорах Pentium 4 состоит из 20 ступеней.

Конвейер – это совокупность узлов и блоков центрального процессора, образующих механизм, обрабатывающий данные по определенным правилам в определенной последовательности, которые определяются архитектурной особенностью процессора. Последовательность исполнения любой команды разбивается на более простые этапы, которые распределяются по всем блокам (элементам) процессора. Завершив свой этап, элемент передает результат следующему элементу и принимает новые



В целом HyperThreading добавляет примерно 15% производительности.



На скорость работы памяти заметно влияет частота системной шины (fsb).

данные от предыдущего. Так как это приводит к уменьшению очереди команд, то существует возможность значительно увеличивать тактовую частоту. Больше команд в обработке – больше мегагерц в процессоре.

ПРОГНОЗ ЗАКАЗЫВАЛИ?

В состав конвейера входит специальный блок *«прогнозирования ветвлений и переходов»*, который пытается предсказать следующую выполняемую команду, чтобы заранее подготовить нужную инструкцию. Это существенно ускоряет обработку данных, процессор «задумывается» о будущем. Но в коде программы может встретиться ветвление (развилка в программе), к примеру, при сравнении двух чисел: если первое больше другого, тогда выполняем одно действие, если меньше – то другое. Пока мы не сравним два числа, то не скажем, какое действие придется выполнять в дальнейшем. Вот здесь «блок предсказаний» часто подводит, делая неверный прогноз, и процессору приходится очищать весь конвейер и запускать его заново, тратя на это драгоценное время – такты. Хотя, по заявлению разработчиков, число неправильных предсказаний перехода в Pentium 4, по сравнению с Pentium III, уменьшилось на треть. Но, как уже упоминалось выше, «остановка» длинного конвейера приводит к большим потерям в производительности, нежели перезапуск короткого, применяемого в Pentium III.

КЭШ ТРАССИРОВКИ ИСПОЛНЕНИЯ (EXECUTION TRACE CACHE)

В предыдущей архитектуре (процессоры Pentium Pro/II/III) использовалась следующая схема: декодер считывал команды из кэша первого уровня (специальная память, размещенная на процессоре, служащая для хранения в ней команд) L1, разделял их на микрокоманды и передавал в блок управления. Однако если попадается слишком большая инструкция, то декодер с ней работает дольше, и блок управления простаивает без действия. В архитектуре NetBurst применяется усовершенствованная кэш-память первого уровня. Инструкции содержатся в кэш-памяти трассировки исполнения уже в декодированном виде, т.е. представлены в виде готовых к исполнению микрокоманд, не требующих дальнейшей обработки.

Ядро Pentium 4. Согласись – похоже на ночную жизнь современного мегаполиса?

МЕХАНИЗМ УСКОРЕННОГО ВЫПОЛНЕНИЯ (RAPID EXECUTION ENGINE)

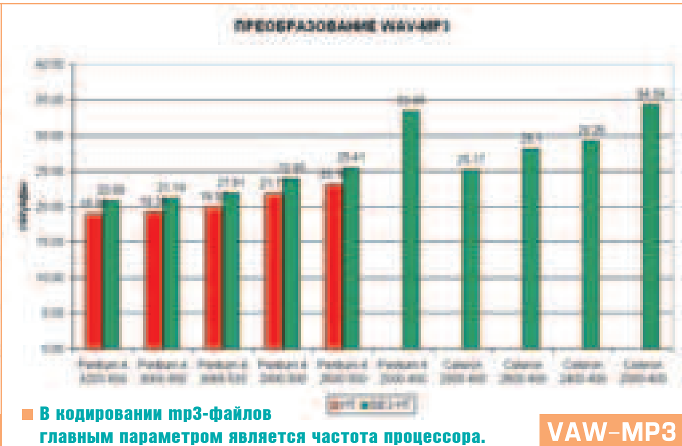
Арифметико-логический модуль процессора работает на удвоенной частоте ядра, что позволяет выполнять некоторые простые операции (сложение, вычитание и логические) намного быстрее.

СИСТЕМНАЯ ШИНА (FSB)

С архитектурой NetBurst, процессоры получили системную шину *Quad Pumped*, позволяющую за один такт передавать данные четыре раза. Таким образом, работая на частоте 200 MHz, мы получаем



Еще одно подтверждение заметной роли системной шины в итоговой производительности.



В кодировании mp3-файлов главным параметром является частота процессора.

INTEL PENTIUM 4 3.20GHZ

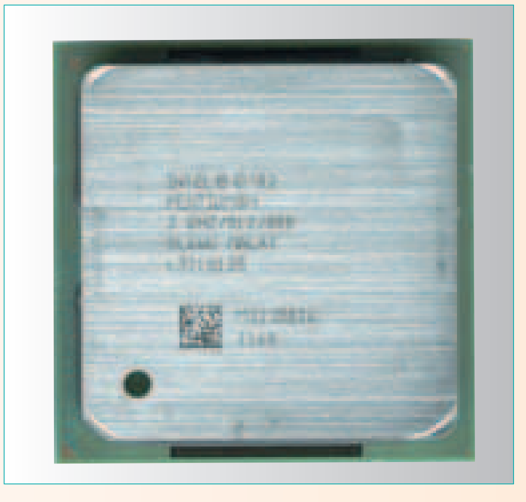


Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood B (HT)
Технологии:	NetBurst, HyperThreading
Частота системной шины:	800MHz (200MHz)
Множитель:	16 (16x200 = 3200MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	82.0 Вт
Температура (°C):	70
Происхождение:	Малайзия

Цена – $348

А вот самый, что ни на есть наглядный предмет переплаты пользователей за то, что их процессор будет «самый-самый». Как видно на графике, Pentium 4 3.2GHz не так далеко ушел от своих собратьев, но зато его стоимость выше того же 2.8 GHz Pentium'а на 120 долларов. Стоят ли 5-10% прироста производительности таких денег – решать только тебе. Мы же относим его в специальный класс «для компьютерных энтузиастов» и рекомендуем покупать, если только ты действительно собираешь компьютер, выбирая для него железки с максимальной ценой.

INTEL PENTIUM 4 3.00GHZ



Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood B (HT)
Технологии:	NetBurst, HyperThreading
Частота системной шины:	800MHz (200MHz)
Множитель:	15 (15x200 = 3000MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	82.0 Вт
Температура (°C):	70
Происхождение:	Малайзия

Цена – $248

Здесь опять-таки соотношение цена / производительность дает серьезный сбой. Стоимость Pentium 4 с системной шиной 800MHz и частотой 3GHz на момент написания этих строк превышала его аналог с частотой 2.8 GHz примерно на 50-70 долларов, а в реальности, как ты можешь видеть на тестовых табличках, рост скорости довольно скудный. Чем это объясняется? Просто тем, что Pentium 4 3GHz – еще довольно новый процессор, и производители не успели снизить цены на всю линейку. Поэтому стоит немного подождать, и он станет вполне доступным для большинства.

INTEL PENTIUM 4 3.06GHZ



Цена – $240

Еще одно доказательство того, что не всегда процессор с большей тактовой частотой и ценой оказывается быстрее более доступных чипов. Как видно по тестам, Pentium 4 3.0GHz отнюдь не блистает скоростью на фоне Pentium 4 2.8GHz. Причиной этому является более медлительная системная шина частотой 533 MHz, хотя большинство остальных параметров идентичны.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood B (HT)
Технологии:	NetBurst, HyperThreading
Частота системной шины:	533MHz (133MHz)
Множитель:	23 (23x133.31 = 3065MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	81.8 Вт
Температура (°C):	69
Происхождение:	Коста-Рика

INTEL PENTIUM 4 2.8GHZ



Цена – $224

В данном случае повторяется ситуация, когда небольшое вложение денег приносит небольшую прибавку в производительности. Разница в цене составляет примерно 30 долларов, что, в принципе, не так много относительно полной стоимости процессора. Есть смысл взять версию с частотой 2.8 GHz, если, конечно, позволяют финансы. В целом архитектура осталась точно такой же. Как видно по характеристикам, используется тот же объем кэша и та же частота системной шины.

Степпинг:	M0
Ядро:	Northwood B (HT)
Технологии:	NetBurst, HyperThreading
Частота системной шины:	800MHz (200MHz)
Множитель:	14 (14x200 = 2800MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	75.1 Вт
Температура (°C):	72
Происхождение:	Коста-Рика

INTEL PENTIUM 4 2.60GHZ



Цена – $213

600MHz – это довольно много, но, тем не менее, разница в производительности просто огромна. Виной этому – увеличенная в два раза частота системной шины. Это еще раз наглядно показывает, что итоговая тактовая частота процессора – далеко не главный параметр. Разница в цене также довольно велика – порядка 50 долларов, но, опять-таки, в данном случае «капиталовложение» оправдает себя на 100%.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood B (HT)
Технологии:	NetBurst, HyperThreading
Частота системной шины:	800MHz (200MHz)
Множитель:	13 (13x200 = 2600MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	82.0 Вт
Температура (°C):	75
Происхождение:	Коста-Рика

INTEL PENTIUM 4 2.00GHZ



Цена – $146

Младшая версия линейки процессоров Intel Pentium 4 уже окончательно устарела. Мы включили ее в тест, чтобы показать, что далеко не всегда бóльшая цена означает бóльшую производительность. Как ты можешь видеть на графиках тестов, в большинстве приложений Pentium 4 2GHz проиграл старшему Celeron'у, хотя в среднем он стоит немного дороже, чем бюджетный Celeron 2.8GHz.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood
Технологии:	NetBurst
Частота системной шины:	400MHz (100MHz)
Множитель:	20 (20x100 = 2000MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	512 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA FC-PGA2
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.475-1.55 В
Рассеиваемая мощность:	54.3 Вт
Температура (°C):	69
Происхождение:	Китай

INTEL CELERON 2.80GHZ



Цена – $124

По цене этот процессор обходит своих соседей примерно на 20 долларов, что довольно существенно при покупке бюджетного компьютера. В то же самое время, как ты видишь, прирост производительности не такой большой, чем, например, при переходе с Celeron 2GHz на Celeron 2.6GHz. Налицо очевидное несоответствие производительности цене, хотя, казалось бы, увеличившаяся тактовая частота неминуемо должна была бы увеличить скорость работы приложений.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood
Технологии:	NetBurst
Частота системной шины:	400MHz (100MHz)
Множитель:	28 (28x100 = 2800MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	128 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.25–1.525 В
Рассеиваемая мощность:	68.4 Вт
Температура (°C):	75
Происхождение:	Малайзия

INTEL CELERON 2.60GHZ

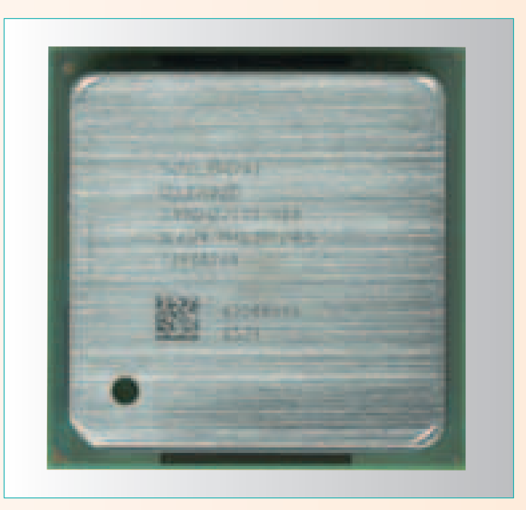


Цена – $107

Данный экземпляр всего на 200MHz опережает своего предшественника и, соответственно, демонстрирует примерно в два раза меньший рост производительности, чем при переходе с процессора 2000MHz на 2400MHz. По сегодняшним ценам Celeron 2.6GHz еще не очень удалился от указанных выше моделей, и, если при покупке есть возможность добавить 10–12 долларов, то определенно стоит взять версию помощнее. Это как раз тот случай, когда реальная производительность больше, чем затрачиваемые на нее финансы.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood
Технологии:	NetBurst
Частота системной шины:	400MHz (100MHz)
Множитель:	26 (26x100 = 2600 MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	128 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.25–1.525 В
Рассеиваемая мощность:	62.6 Вт
Температура (°C):	72
Происхождение:	Филиппины

INTEL CELERON 2.40GHZ



Цена – $85

Как можно заметить, в большинстве тестов этот процессор, обладающий на 400MHz большей тактовой частотой, значительно превзошел своего младшего брата. Разница в цене с Celeron 2GHz на момент написания этих строк составляла примерно 4–5 долларов, то есть очень и очень мало. Если ты собираешься загружать свой компьютер хоть сколько-нибудь ресурсоемкими задачами, обязательно вложи еще немного вечнозеленых бумажек в процессор.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood
Технологии:	NetBurst
Частота системной шины:	400MHz (100MHz)
Множитель:	24 (24x100 = 2600 MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	128 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.25–1.525 В
Рассеиваемая мощность:	59.8 Вт
Температура (°С):	71
Происхождение:	Филиппины

INTEL CELERON 2.00GHZ



Цена – $67

Это самый дешевый и самый медленный из рассмотренных нами процессоров. Не секрет, что Intel Celeron – исключительно бюджетная, экономичная серия, а устанавливать в компьютер ее младших представителей стоит только в случае строгого ограничения бюджета. Однако даже при условии финансового кризиса стоит обратить внимание на более производительные версии, так как разница в цене составит не более 10–15%. Но, если каждый доллар на счету, тогда Celeron 2GHz – твой выбор.

Степпинг:	D1
Ядро:	Northwood
Технологии:	NetBurst
Частота системной шины:	400MHz (100MHz)
Множитель:	20 (20x100 = 2000MHz)
Технология изготовления:	0,13 мкм
Кэш L1 данных:	8 Кб
Кэш L2:	128 Кб
Дополнительный набор инструкций:	MMX, SSE2
Тип корпуса:	478 pin PPGA
Число транзисторов:	55 млн.
Площадь кристалла:	131 кв. мм
Напряжение ядра:	1.25–1.525 В
Рассеиваемая мощность:	52.8 Вт
Температура (°С):	68
Происхождение:	Филиппины

рабочую частоту 800 MHz. Однако стоит уточнить, что вовсе не обязательно иметь память, работающую на 800 MHz – вполне достаточно будет и 400 MHz-модулей.

SSE2

SSE2 – это набор новых специальных инструкций, призванных оптимизировать работу процессора с числами с плавающей точкой. Теоретически это может привести к высокому росту производительности, особенно в 3D-играх. Однако такая возможность появляется, если игра изначально была адаптирована разработчиками именно под данный набор инструкций.

HYPERTHREADING

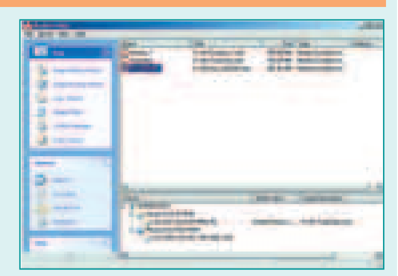
Помнишь рекламный ролик и плакаты, где демонстрировалось, как технология HyperThreading позволяет заставить работать один процессор как два? На самом деле все намного прозаичнее. HyperThreading лишь реализует одновременную обработку нескольких потоков, что теоретически может привести к увеличению производительности на 100%. На практике лишь в специально оптимизированных приложениях и играх можно добиться 10-20% роста скорости работы за счет более высокой пропускной способности блока обработки данных процессора. В неоптимизированных приложениях производительность может даже упасть.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Итак, разобравшись с матчастью, переходим непосредственно к тестированию. Процессоры испытывались при помощи синтетических тестов программами ***CPUBench***, ***Aida32***, ***CristalMark***; затем проводился ряд тестирований по сжатию 50 Mb различной информации архиватором RAR, преобразование минуты аудио файла из .wav в .mp3. Все процессоры с поддержкой HyperThreading тестировались как с активированной поддержкой технологии, так и без нее.

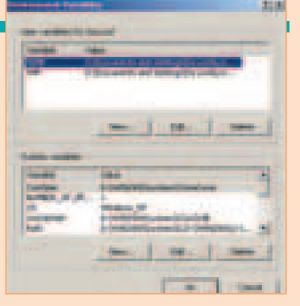
Как видишь, задачей данного тестирования не было какое-либо сравнение продукции Intel с процессорами ее извечного конкурента AMD. Цель этой статьи – помочь тебе определится с выбором именно Intel'овского чипа, на покупку которого ты по каким-либо причинам уже решился. Также надеемся, что немного разобраться в дебрях технических особенностей «камней» тебе помог наш мини-FAQ по основным компонентам современного CPU. Хочется верить, что теперь, увидев в почтовом ящике на первом этаже своего дома цветастую листовку «Покупайте компьютер с поддержкой *HyperThreading*», ты отнесешься к этому достаточно скептически. Также ты не должен ошибиться, вняв словам заботливого менеджера по продажам, который «скормит» тебе Celeron, пояснив, что 2GHz – они и есть 2GHz. В общем – будь внимателен при покупке, и тогда ни один из потраченных тобой рублей не пропадет даром.

? ЧТО ТАКОЕ ВИРТУАЛЬНЫЙ CD-ROM И ЗАЧЕМ ОН НУЖЕН



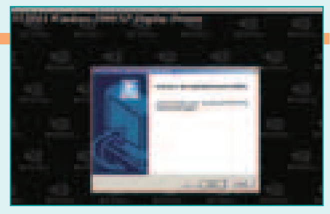
Виртуальный CD-ROM можно создать с помощью специальных утилит. Например, ***Alcohol 120%***, которая позволяет скопировать образы CD (грубо говоря, один файл, в котором содержится абсолютно вся информация, скажем, с диска с игрой) на винчестер. Что в этом хорошего? Допустим, ты хочешь поиграть с другом по сети, а игрушка упорно отказывается работать без родного «сидюка». С той же Alcohol 120% проблема решается за 5 минут. Такие программки существуют уже довольно давно, но первые из них, вроде ***Virtual CD***, были весьма неудобны в работе и не позволяли копировать диски с защитой. Alcohol 120% работает практически со всеми дисками и не добавляет в систему несколько CD-ROM'ов, а просто монтирует выбранный образ на единственный созданный ею драйв.

? НЕ ИНСТАЛЛИРУЮТСЯ ПРОГРАММЫ ПОД WINDOWS 2000!



Довольно частое явление: при установке программы в окне *«Preparing InstallShield»* полоска доходит до 99%, после чего, без каких-либо сообщений, оно закрывается. Таким образом ведут себя ранние версии драйверов ***Creative*** для аудиокарт серии ***SB Live 5.1***. Обычно это происходит, когда имя логина задано русскими буквами. Например, ваш аккаунт называется «Вася», соответственно, папка временного хранения файлов будет иметь такое же имя, а некоторые программы не любят директории, имеющие кириллические символы в названии. Решается эта проблема довольно просто: заходим в свойства *«My Computer»*, далее *«Advanced»*, *«Environment Variables»* и меняем значения *TEMP* и *TMP* на, например, *D:\TEMP* и *D:\TMP* соответственно. После установки программы можно изменить их на прежние, но все же лучше либо использовать в названии логина только латинские буквы, либо оставить вышеуказанные пути для хранения файлов устанавливаемых программ.

? ТОРМОЗИТ 2D ГРАФИКА WINDOWS. ЧТО ДЕЛАТЬ?

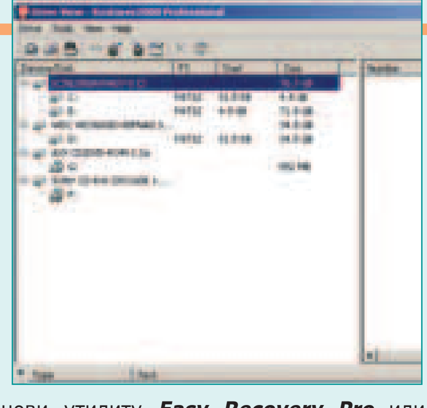


Даже если свежеустановленная ***Windows XP*** корректно определила твою видеокарточку, все равно окна могут перетаскиваться очень медленно, а просмотр длинного списка файлов в «Проводнике» может стать испытанием для нервной системы. Все решается очень просто: поставь нормальные драйвера ***ATI или NVIDIA*** (а может у тебя экзотичный нынче ***Matrox*** или ***XGI***?), а также последнюю версию ***Direct X***. Проблема исчезнет сразу же после перезагрузки компьютера.

? ЧТО ДАЕТ ВОДНАЯ СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ?

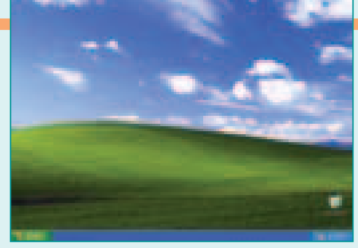
Подобные системы долгое время оставались прерогативой прожженных оверклокеров, которые мастерили их из всего, что попадало под руку. Но сегодня, когда многим пользователям уже мало стандартного ПК в сером корпусе и с шумным кулером, некоторые производители начали предлагать специальные системные блоки, например, ***Thermaltake Xaser***, а к ним агрегаты для организации бесперерывного циркулирования воды. Конечно, наличие столь дорогого корпуса вовсе не является обязательным для установки подобной системы, но в нем она будет чувствовать себя максимально комфортно. Комплект ***Thermaltake Aquarius 2*** наиболее часто встречается в розничных магазинах Москвы, где также можно найти гигантов ***Zalman Reserator*** и ***Evercool Water Cooler Kit***. Стоят они сравнительно недорого: Thermaltake Aquarius 2 обойдется тебе в сумму, немногим превышающую две тысячи рублей, а его ресурса вполне достаточно для того, чтобы держать температуру даже самых горячих процессоров на уровне 35-40°C. Да, совершенно любых процессоров – *Pentium 4*, *Athlon XP* или *Athlon 64*. Однако чтобы добиться минимального уровня шума, издаваемого водяной помпой, следует прочно прикрепить ее к днищу корпуса, посадив на идущую в комплекте толстую наклейку. Также, при заливе воды в бачок, удостоверься, что он полный: придется подождать пока вода растечется по трубочками и долить ее снова. Как уже упоминалось выше, средняя температура процессора составит 35-40 градусов, чего практически невозможно достичь даже с использованием самых мощных вентиляторов.

? КАК СПАСТИ ИНФОРМАЦИЮ С ДИСКА?



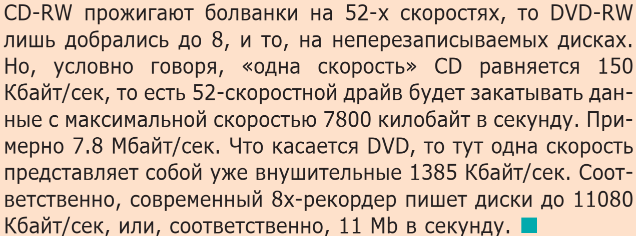
Произошло ужасное – ты нечаянно удалил уже созданные разделы со своего винта. В таком случае не создавай новые, а, подключив винчестер к другому компьютеру (или, если у тебя есть второй жесткий диск, загрузи систему с него), установи утилиту ***Easy Recovery Pro*** или ***Acronis RecoveryExpert***. Обе программки вполне удобны в использовании и позволяют восстановить до 100% информации с HDD, если существующие разделы были кем-то «убиты». Если же были не только удалены разделы, но и проведено форматирование, то можно попробовать воспользоваться ***Restorer 2000 Pro***. Это тоже весьма приятная в обращении программка, однако она сможет тебе помочь лишь в том случае, если воспользоваться ею прямо после проведенного форматирования или простого удаления файлов. Если же ты уже создавал новые разделы, записывал что-то на этот диск, то шансы восстановить данные значительно уменьшаются.

? БОЮСЬ ЗАБЫТЬ ПАРОЛЬ В WINDOWS XP!



Каждый из нас может забыть даже любимое сочетание из 6-ти букв, поэтому нелишне будет обезопасить себя в случае утери пароля к ***Windows XP***. Конечно, если ты его забудешь, то ничего особенно страшного не произойдет: всегда можно переустановить систему, не производя при этом форматирования жесткого диска, но более привлекательным выглядит вариант с созданием специального *Password reset disk*, который поможет сбросить пароль для необходимого аккаунта. Заходим в *«Start»* – *«Settings»* – *«Control Panel»* – *«User Accaunts»*. Выбираем необходимого пользователя и нажимаем на *«revent a forgotten password»*, после чего запускается процесс создания специальной дискеты. Что немаловажно, нет необходимости при смене пароля каждый раз создавать дискету заново: она даст вам возможность зайти в систему под выбранным логином независимо от установленного пароля.

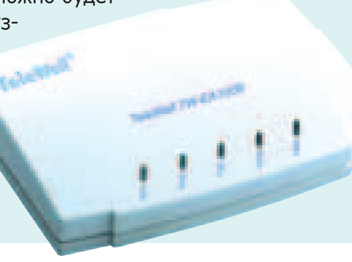
? СКОЛЬКО СКОРОСТЕЙ В DVD?



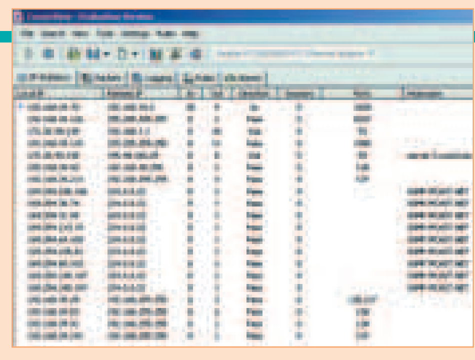
Многие пользователи предпочитают подождать с покупкой DVD-рекордера, так как, по их мнению, сегодняшние модели обладают слишком малой скоростью записи. И действительно: если последние CD-RW прожигают болванки на 52-х скоростях, то DVD-RW лишь добрались до 8, и то, на неперезаписываемых дисках. Но, условно говоря, «одна скорость» CD равняется 150 Кбайт/сек, то есть 52-скоростной драйв будет закатывать данные с максимальной скоростью 7800 килобайт в секунду. Примерно 7.8 Мбайт/сек. Что касается DVD, то тут одна скорость представляет собой уже внушительные 1385 Кбайт/сек. Соответственно, современный 8х-рекордер пишет диски до 11080 Кбайт/сек, или, соответственно, 11 Mb в секунду.

? WINDOWS 2000 НЕ НАХОДИТ ВНЕШНИЙ МОДЕМ!

Обычно это происходит в том случае, если система была загружена при выключенном модеме. Чтобы решить эту проблему, его необходимо включить, потом зайти в свойства *«My Computer»*, далее *«Hardware»* – *«Device Manager»*. Нажав правую кнопку мыши, выбираем *«Scan for hardware changes»*. Если драйвера к модему были корректно установлены, то система, обнаружив его, без лишних вопросов добавит в список доступных устройств, после чего с ним можно будет работать даже без перезагрузки ОС. Причем, надо помнить, что такое возможно, только если вы зашли под логином с правами администратора, иначе установить устройство у вас не получится.

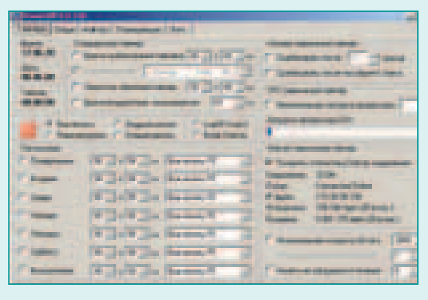


? КАК УЗНАТЬ, КТО КО МНЕ НА КОМП ЛЕЗЕТ?



Для того, чтобы защитить твой компьютер от вирусов, хакерских атак и прочих неприятностей, лучше всего использовать *«файрволл»*. Это специальная программа, которая тщательно отслеживает любые внешние обращения к компу и, при необходимости, блокирует им доступ. Таких утилит существует великое множество. Приведем для примера две очень мощные программки: ***Zone Alarm*** и ***Outpost Firewall***. Они непросты в настройке, но методом проб и ошибок ты рано или поздно заставишь их работать правильно. Что касается вирусов, то сканеров и целых центров управления защитой существует еще больше, чем файрволлов. Советуем попробовать пакет ***NOD32***: он менее известен, чем, например, ***Dr. Web*** или ***Norton***, но со своей задачей справляется на 100%, при этом требует минимум системных ресурсов и не достает тебя регулярными требованиями обновления. А вот что делать, если никаких «атак» не происходит, но ты горишь желанием узнать, например, общаешься ли ты по аське с прекрасной девушкой с острова Лесото или это опять над тобой прикалывается одноклассник? Для этого установи утилиту ***CommView***. Запустив ее, нажми на кнопку *«Start Capturing»* в левом верхнем углу. Теперь, послав собеседнику сообщение, ты сразу узнаешь *IP*, который будет виден, даже если твой веселый друг прячется за 7-ю файрволлами и прокси-серверами. IP же можно скопировать в утилиту ***Smart WhoIs***, которая выдаст максимум доступной информации о его хозяине.

? АВТОМАТИЗИРУЕМ ПК



Наверняка тебе хотелось бы, чтобы, проснувшись утром, компьютер уже был включен, сделал бы проверку диска, просканировал вирусы и запустил бы ***Winamp*** с твоей любимой песней. Сделать все это довольно просто: заходим в *BIOS*, далее пункт *«Power Manager Setup»*. Найдя там строчку *«Power-On By Alarm»*, устанавливаем ее на *«Enabled»*. Чуть ниже, как ты можешь заметить, нужно выбрать время, в которое система запустится. Собственно, осталось лишь выйти из BIOS, сохранив настройки. Компьютер можно выключить, однако сетевой фильтр должен, разумеется, работать. Помни, что подобные, единожды заданные настройки BIOS'а будут применяться ежедневно, и если ты на следующий день уйдешь рано из дому, компьютер будет работать весь день с указанного в BIOS'е времени.
Чтобы компьютер выключался сам или запускал самостоятельно программы, когда это необходимо, воспользуйся утилитой ***PowerOFF***. Все ее настройки умещаются в единственном окне, и работать с ней легко и приятно.

CODEGEN 480x vs. POWERMAN Pro HPC-420-102 DF

КТО ЛУЧШЕ ПИТАЕТ?

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Хороший блок питания перестает быть для потребителя роскошью. Современные видеокарты все чаще требуют дополнительного питания, компьютерные корпуса обрастают неоновыми лампами и вентиляторами, а процессоры всегда были и будут самым прожорливым потребителем энергии. Те же, кто гоняет свою тачку на предельных частотах, должны знать, что с маленьким БП каши не сваришь. В этой статье мы сравнили продукты двух производителей блоков питания: CODEGEN 480x и POWERMAN Pro HPC-420-102 DF

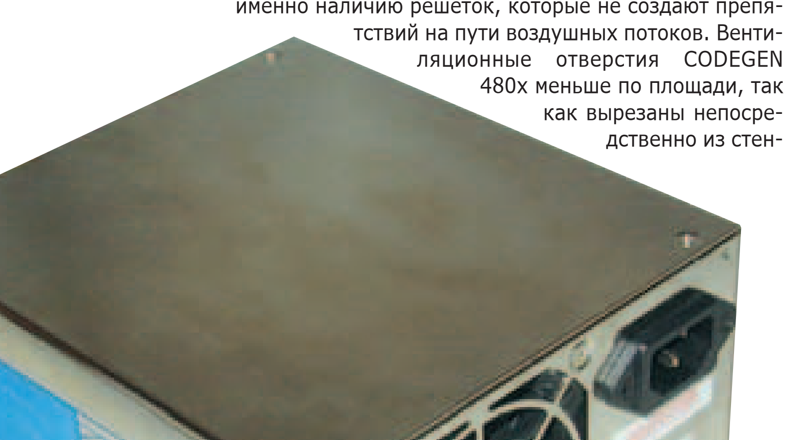
СПИСОК УСТРОЙСТВ

- CODEGEN 480x $54
- POWERMAN Pro HPC-420-102 DF $65

ПЕРВЫЙ РАЗ

При пристальном наружном осмотре блока питания уже можно многое о нем сказать. Первое, на чем останавливается взгляд – отсутствие у **CODEGEN 480x** переключателя «вкл / выкл». Это означает, что при замене любой железки в системнике тебе придется отключать кабель питания – мелочь, но неприятно. Обладатель же такого переключателя, **POWERMAN Pro HPC-420-102 DF**, радует нас еще и золотистыми решетками вентиляторов. Нет, мы радуемся вовсе не цвету, а именно наличию решеток, которые не создают препятствий на пути воздушных потоков. Вентиляционные отверстия CODEGEN 480x меньше по площади, так как вырезаны непосредственно из стенки корпуса. Нам с тобой это должно говорить о худшем охлаждении CODEGEN 480x, естественно, при прочих равных условиях. И вот тут-то настала пора POWERMAN Pro HPC-420-102 DF оказаться на втором месте: его радиатор значительно меньше, а значит, только испытания окончательно рассудят соперников. Испытания обнажили еще один недостаток POWERMAN Pro HPC-420-102 DF – неэффективное расположение вентиляторов. Один из них, расположенный на брюшке БП, старается высосать весь горячий воздух из внутреннего пространства машины, но часть этого воздуха прогоняется сквозь радиатор и выплевывается обратно внутрь через решетку. А вот CODEGEN 480x прогоняет воздух без потерь за счет расположения двух пропеллеров на одной линии.

POWERMAN Pro HPC-420-102 DF заработал желтую карточку уже при визуальном осмотре. Утечка горячего воздуха в системный блок – серьезный недостаток.



CODEGEN 480x $54

ТЕМПЕРАТУРА БП

Так ли важна температура БП, если он выдувает воздух не внутрь корпуса, а наружу?

Дело в том, что современные блоки питания оснащают системой термического контроля – один или несколько термодатчиков непрерывно снимают показания во время работы, а микросхема обрабатывает полученные данные и регулирует скорость вращения вентилятора (ов), балансируя между лучшим охлаждением и снижением шума.

УРОВЕНЬ ШУМА

Противоречивые результаты мы получили в результате исследования блоков питания на уровень шума. CODEGEN 480x не оснащен встроенным термодатчиком, ско-

РАДИАТОР

К радиатору БП прикручиваются силовые транзисторы и стабилизаторы. Их-то и надо охлаждать вентиляторами! Если они перегреваются, то блок будет работать некорректно и даже может сгореть и утащить за собой другое компьютерное железо. Чем больше радиатор в БП, тем лучше. Это можно определить на вес (блоки с мощным радиатором тяжелее), либо разглядеть радиатор сквозь вентиляционные отверстия. Самый надежный способ – развинтить блок питания и заглянуть внутрь, но в этом случае теряется гарантия.

ПОТОКИ ВОЗДУХА

Чтобы выяснить, как идут потоки воздуха через БП, используй небольшую полоску бумаги. Она либо затягивается, либо отталкивается от вентиляционных отверстий.

рость вращения его вентиляторов не зависит от степени нагрузки. Вместе с тем, работает он настолько тихо, что заметить хоть какой-нибудь характерный шум мы смогли, лишь поднеся ухо к нему вплотную. Его соперник POWERMAN Pro HPC-420-102 DF, наоборот, умеет грамотно расходовать силы в зависимости от данных собственного термодатчика. Парадокс в том, что при отсутствии какой-либо нагрузки (запущен он был излюбленным методом автоугонщиков, без подключения к материнской плате, чтобы другие вентиляторы не мешали), он работает громче соперника.
Еще одно противоречие: CODEGEN 480x оказался тяжелее, а это по идее должно бы означать пониженный по сравнению с легковесным соперником уровень вибраций. На деле все наоборот – именно POWERMAN Pro HPC-420-102 DF умело гасит вибрации. Разумно спросить, а какая разница, вибрирует ли БП, если прикручен он будет к 9-килограммовому стальному системнику? Ответим: такая же, какая между доброй феей и злой колдуньей – 1 год совместной жизни. Спустя несколько месяцев крепежные болты БП расшатываются, вибрация слабее гасится системником и, если он расположен на столе, вскоре ты сможешь заметить легкое дрожание утреннего кофе в чашке, если поставишь ее рядом.
Что ты помнишь о шумности жесткого диска и оптического привода? Их шумы можно снизить, если как следует прикрутить к системнику. А что делает системник, оборудованный CODEGEN 480x, спустя год эксплуатации? То-то же.
Если твой системный блок оборудован парой-тройкой дополнительных вентиляторов с высокими оборотами, то шум блока питания будет на их фоне незаметен. О вибрации стоит не на шутку задуматься тем, кто держит системник не на полу, а, скажем, на столе.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Оба блока питания претендуют на некоторую универсальность – к каждому из них можно подключить серверную материнскую плату **Intel Xeon**. Стоит сказать, что подобное стремление к унификации может обернуться некоторым неудобством для стандартных PC. Так, CODEGEN 480x заменил стандартную *ATX*-колодку на предназначенную для материнских плат Intel Xeon. Выглядит это очень просто – добавляются еще 4 лапки питания. Для рядовых пользователей в комплекте поставляется переходник на стандартный ATX-коннектор. Таким образом, шлейф питания увеличивается сантиметров эдак на шесть. Провода переходника нам показались жестче: владельцу этого БП придется поломать голову над тем, куда же спрятать лишние сантиметры, заботясь о нормальной вентиляции корпуса. POWERMAN Pro HPC-420-102 DF имеет стандартную ATX-колодку! А для подключения к серверу есть отдельный переходник, который вряд ли тебе понадобится для домашнего ПК.
Оба блока питания снабжены 12В ATX-коннектором для современных прожорливых камушков. А вот количество хвостов (кабелей с несколькими молексами) разнится. Два хвоста CODEGEN 480x позволят подключить до 7 *HDD* или оптических приводов, один *SATA*, один *FDD* и один *AUX*. POWERMAN Pro HPC-420-102 DF продемонстрировал лучшие показатели – три его хвоста оканчиваются сразу девятью молексами, двумя FDD-коннекторами питания и одним AUX. Увеличение максимального количества подключаемых устройств не бесполезно – блок питания POWERMAN Pro HPC-420-102 DF выдает 18 ампер против 16 ампер у CODEGEN 480x на подпитку всех твоих HDD и вентиляторов. Жесткий диск и оптический привод требуют не многим больше ампера, а вентиляторы – десятые доли.
Для мониторинга частот вращения вентиляторов POWERMAN Pro HPC-420-102 DF снабжен специальным коннектором. Его можно подключить к соответствующему разъему на материнской плате и посредством специальной программы следить за тем, как изменяются обороты вентиляторов БП.
Позиционированный как полноценный БП для серверных систем, CODEGEN 480x проигрывает POWERMAN Pro HPC-420-102 DF по максимальному количеству подключаемых устройств и удобству использования в обычных компьютерах.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
CODEGEN 480x	POWERMAN Pro HPC-420-102 DF
Мощность, Вт, до:	
480	420
Центральный, фронтальные и тыловые сателлиты 15 W	Центральный, фронтальные и тыловые сателлиты 20 W
Количество коннекторов	
HDD/SATA/FDD/AUX: 7/1/1/1	*HDD/SATA/FDD/AUX*: 9/1 (переходник)/2/1
Количество вентиляторов:	
2x80 мм	2x80 мм

ВЫВОДЫ

Итак, что же получилось? Практически бесшумный CODEGEN 480x понравится тем, кто всерьез заботится об экологии дома – в тандеме, скажем, с такими процессорными кулерами, как **ThermalTake SILENT TOWER HeatPipe Cooling** или **Zalman 7000Cu**. POWERMAN Pro HPC-420-102 DF придется по вкусу тем, кто не жалеет сил на охлаждение: здесь сгодятся и дополнительные разъемы питания, и сопоставимые уровни шума БП и вентиляторов.



POWERMAN Pro HPC-420-102 DF $65

АЛГОРИТМ ВЫБОРА LCD-МОНИТОРА

ПЛОСКИЙ ПЛОСКОМУ – РОЗНЬ

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Заботишься о своем здоровье? Значительную часть своего времени проводишь перед монитором? Стоит задуматься о его безвредности! И если твоя жизнь не связана с обработкой изображений, то наш тебе совет – покупай LCD-панель. Ну а мы постараемся помочь тебе не ошибиться при столь ответственном выборе.

ВНЕШНИЙ ВИД

Экстерьер – важный фактор, на который ты не можешь не обратить внимания при покупке. Прелесть LCD-панели в том, что она занимает куда меньше места на рабочем столе, и из-за меньшего веса ее удобнее транспортировать. Конечно, на этом прелести не заканчиваются, но и этих факторов достаточно для того, чтобы товар продавался.

Давай взглянем в последний раз на *CRT-монитор*: традиционная круглая подставка, позволяющая вращать монитор во фронтальной и вертикальной плоскостях (лево-право, верх-низ), и корпус в форме усеченной четырехугольной призмы (скругленной, или нарочито угловатой), почти всегда цвета слоновой кости. Выглядит скорее сухо и официально, нежели элегантно. Борются с этой сухостью единицы (модеры), вживляя в корпус окошко из оргстекла и неоновую лампу. Немногим больший контингент владельцев электронно-лучевых монстров решается придать ему боевую раскраску...

Итак, LCD – это не только полтора миллиона пикселей, но и приятная мордашка. Все чаще в продаже встречаются модели, позволяющие крепить себя к стене (потолку). Стало богаче цветовое исполнение, налицо борьба за звание самого тонкого монитора.



А теперь запоминай, на что следует обращать внимание при покупке:

1. в каких плоскостях вращается монитор (пресловутый портретный режим, наклоны вперед-назад);
2. выглядит ли он так же аппетитно с подключенными проводами (ведь именно так он будет выглядеть на твоем столе);
3. удобно ли подключение в принципе;
4. не раздражает ли яркость светодиода питания; наличие-отсутствие *USB-хаба* (полезно для обладателей флеш-карт, цифровых фотоаппаратов, КПК, которые то и дело приходится подключать/отключать);
5. встроенный или внешний блок питания (реши, что для тебя важнее – толщина монитора или отсутствие посторонних предметов на столе/полу);
6. наличие/отсутствие цифрового входа *DVI* (он жизненно необходим для 17'' и 19'' моделей, позволяет избежать потери качества изображения при кодировании сигнала сначала в аналоговый, а затем обратно в цифровой формат).

ПИКСЕЛИ

Первый урок ты усвоил: даже в вопросе дизайна есть важные критерии, не относящиеся к субъективному понятию красоты. Теперь давай разберем конкретные отличия ЖК- и ЭЛТ-мониторов.

1. Пиксель. Выгоревшие пиксели. Латентность.
2. Частота обновления. Мерцание. Переливы.
3. Разрешение. Угол обзора.
4. Параметры изображения – контрастность и яркость.

Наверняка ты уже не раз читал и слышал о принципах построения изображения в обоих видах мониторов. Напомним: каждый пиксель ЭЛТ – это три клетки люминофора, то есть три зайчика, сформированные тремя (красной, зеленой и синей) электронными пушками -*RGB*. Пучок электронов, отклоняемый магнитными полями, засвечивает люминофор. Варьируя интенсивность потока, можно управлять яркостью.

Особенность жидких кристаллов (ЖК) в том, что они по-разному поляризуют свет, сквозь них проходящий, в зависимости от величины приложенного к ним напряжения. Каждой такой ЖК-ячейке соответствует транзистор, «помнящий», какой интенсивности он должен пропускать свет до тех пор, пока не поступит новый сигнал. Ячейки бывают трех базовых цветов RGB.

Так вот, иногда эти транзисторы сгорают. Выгоревшие пиксели – первое, что ты сможешь найти, когда работники магазина подключат для тебя монитор. Искать-то не трудно, ведь они всегда одного цвета (ты точно увидишь их на темном, либо на светлом фоне), зато куда труднее с ними мириться. Политика магазина в этом отношении такова – три и меньше выгоревших пикселя они не считают за брак. Поэтому внимательнее изучи матрицу перед покупкой.

МЕРЦАНИЯ ПРОТИВ ПЕРЕЛИВОВ И ЛАТЕНТНОСТИ

Что мы имеем? По одну сторону – пучок электрончиков, по другую – несколько миллионов транзисторов и электродов. В первом случае луч должен пробегать по всей поверхности дисплея, чтобы отрисовать один кадр. Чем быстрее он будет это делать, тем незаметнее мерцание изображения. Если всю свою жизнь ты работал на ЭЛТ-мониторе с частотой развертки 120

ПРОТИРКА LCD

Имей в виду, что бликовать LCD-монитор будет куда меньше своего электроннолучевого собрата из-за того, что поверхность экрана сделана не из стекла. Но по той же причине усложнился процесс его протирки – не вздумай использовать для этого спирт и другие горючие материалы (одеколон, водку, ацетон). Если под рукой не окажется спецсредств, комбинируй влажную и сухую салфетки.

Hz, то на частотах ниже 80 Hz будет ощущаться мерцание. Каждый жидкокристаллический пиксель изменяет свой цвет независимо от других, а значит и мерцать там нечему.

Важным параметром LCD-монитора является латентность – время отклика кристалла на изменение электрического поля. Производители очень любят заявлять низкую латентность, но верить им на слово не всегда можно. Непосредственно перед тем, как ты поставишь роспись на гарантийных обязательствах и станешь владельцем ЖК-панели, тебе, возможно, разрешат погонять на ней пару тестов. ***TFT test***, ***Nokia monitor test*** **–** среди наиболее распространенных. Учти, что при латентности в 30 мс виден характерный шлейф курсора мыши, а текст при прокрутке заметно размывается. Похожие неприятности могут наблюдаться в играх.

Однако у большинства современных LCD-мониторов эта проблема решена.

Есть у ЖК-матрицы свой недостаток – при повороте головы или быстром перемещении взгляда по экрану можно заметить переливы цвета. Раздражает это или нет – думай сам. Часто ли ты вертишь головой во время игры, и важно ли для тебя в эти моменты качество изображения?

РАЗРЕШЕНИЕ И УГОЛ ОБЗОРА

Для 15'' монитора рекомендуемым (максимальным, когда каждому пикселю соответствует одно зерно матрицы) является разрешение 1024x768, а для 17'' и 19'' моделей – 1280x1024. Тебя, конечно же, интересует, сможешь ли ты играть в игры на разрешении, меньшем рекомендуемого (*native*), или придется раскошелиться еще и на *high-end* видеокарту. Несомненно сможешь, причем без ощутимой потери качества. Серьезные неприятности (расфокусировка, размытие) возникают в том случае, если ты работаешь в офисных приложениях (текстовых, графических).

Угол обзора (максимальный угол зрения, при котором ухудшение цветности и контрастности считается приемлемым) современных LCD-мониторов достигает 70-80°. Как ты понимаешь, приемлемость – понятие растяжимое. Тебя должно интересовать качество картинки не на критических, а на средних углах обзора, то есть на тех, на которых ты реально сможешь работать / играть.

ТЕСТЫ

Итак, как только работники склада подключат твой будущий монитор, начнется самая ответственная часть покупки – тест. Если с углами обзора и латентностью все ясно, то с яркостью и контрастом придется повозиться. Оценить равномерность подсветки матрицы ты сможешь, глядя на черный фон – ищи неравномерности закраски и темно-серые пятна. Сама по себе яркость LCD-монитора должна быть такова, чтобы при максимальном ее значении цвета начинали бить по глазам. Работать в таком режиме, естественно, невозможно; куда важнее качество отображения темных и светлых областей картинки. При максимальной яркости возможен такой баг: светлые области замутняются, как будто в тумане (иногда и остальные цвета сильно страдают), либо в углах экрана белый цвет приобретает голубой оттенок. Это говорит о плохом качестве монитора. Возвращаясь к вопросу латентности, отметим, что достаточным тестом будут быстрая прокрутка текста и скоростное перемещение курсора мыши по темному фону (если тебе этого мало, требуй запустить TFT test).

Слабое место всех ЖК-дисплеев – их контрастность. Чтобы удостовериться, что и здесь все хорошо, внимательно рассмотри при средней яркости темный фон, изображения с затемненными областями. Лучше попросить запустить какую-либо игрушку и проследить отображение текстур в темных углах (на некачественных мониторах объекты там окажутся смазанными или вообще слитыми, не имеющими границ между собой). Не лишним будет проверить диапазон изменения контраста и яркости – разницу между их минимальными и максимальными значениями.

АЛГОРИТМ

1. Выбор по внешнему виду. Удобство подключения, наличие USB-хаба, наличие DVI-входа. Реши, что для тебя удобнее – встроенный или внешний блок питания. Тщательно осмотри дисплей на наличие выгоревших пикселей, разузнай о гарантийных обязательствах.

2. Попробуй резко сдвинуть страничку с текстом. Если страница при этом не смазывается полностью, то латентность невысока, и в играх тоже все будет нормально. Можешь покрутить головой перед LCD-монитором и пробежать по нему взглядом, чтобы удостовериться, мешают ли тебе переливы.

3. Проверь, так ли хороша картинка, если смотреть на нее под разными углами. Напомним, важно качество изображения под теми углами, под которыми комфортно работать / играть, а не на предельных значениях.

4. В тестах обрати внимание на отображение цветов при максимальной яркости. Осмотри все участки дисплея на светлом и темном фоне – так ты сможешь убедиться в равномерности его подсветки, а также проверить качество цветопередачи (голубые оттенки по углам на белом фоне).

5. Поставь яркость и контрастность на максимум и попробуй включить игру. Если монитор темный, то это сразу будет видно. Лучше иметь запас по контрасту и яркости.



СТРЕМЛЕНИЕ К ПРЕКРАСНОМУ

МОДДИНГ – ИСКУССТВО ТЕХНОМАНЬЯКОВ

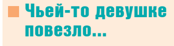
текст: Кирилл Аврорин

Независимо от того, о чем идет речь, например, о машинах, компьютерах, сотовых телефонах, обстановке комнаты, все люди делятся на три категории. Те, кому надо, чтобы вещь лишь выполняла свои функции. Машина ездила, телефон звонил, а компьютер работал и позволял сыграть партейку-другую в «Пасьянс». Те, которые могут обходиться без этой вещи, так как она в принципе им не нужна. Эта же статья посвящается тем, кому хочется, чтобы его автомобиль напоминал героев игры Need for Speed Underground, сотовый телефон был изображен на рекламных плакатах города, а при взгляде на его компьютер, окружающие с трудом понимали, что это такое.

Благодарим магазин CLife.ru за предоставленные для тестирования девайсы.

СЛЕДУЯ ПОКУПАТЕЛЬСКОМУ СПРОСУ...

В последнее время производители осознали, что предлагаемое ими железо должно быть не только быстрым, доступным по цене, надежным, но и привлекательным внешне. Даже видеокарта должна иметь охлаждающую систему «эксклюзивной разработки фирмы XXX» с яркой наклейкой на теплоотводном канале, а планка памяти обязана уметь показывать чуть ли не температуру человека, сидящего за компьютером. Дальше всех в плане совершенствования системного блока пошла компания **Thermaltake**: в ассортимент предлагаемой ею продукции входит даже прикуриватель с подставкой для кофе, устанавливаемый в свободный 5.25-дюймовый разъем, а также крохотная акустическая система, устанавливаемая также в корпус. Рекламируется это все вместе с фирменной разработкой компании – системными блоками ***Thermaltake Xaser***. Эта серия настоящая находка для ценителя прекрасного – боковая стенка с окном, высочайшее качество исполнения, бесшумность работы многочисленных вентиляторов... Что еще надо для полного счастья? А хочется эксклюзивности. Чтобы только в твоем компьютере был установлен такой вот датчик температуры процессора. Чтобы только у тебя была такая раскраска боковой панели. Чтобы именно твой ник-нейм был выгравирован на мониторе. Функциональность уходит на второй план, главное это насыщение собственного взгляда и, особенно, завистливых взоров окружающих людей. *Примерно так можно описать моддинг – работа над своим компьютером с целью придания ему индивидуальности.* Правда, в отличие, например, от тюнинга авто, похвастаться своим произведением искусства получится перед довольно ограниченной аудиторией, но первостепенная цель большинства моддеров – радовать свой собственный глаз.


Чьей-то девушке повезло...



ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА ПОД СТОЛОМ

Каким же бывает моддинг? Фантазия увлеченных людей практически безгранична: начинаются «пробы пера» с покраски корпуса мышки в золотой цвет простой эмалью, а конца этим деяниям и не предвидится. Многих привлекает то, что для создания оригинального компьютера (точнее, переделки скучной серой коробки) не нужно значительных финансовых затрат. Например, очень эффектно смотрится окно на боковой стенке системного блока. Для того, чтобы его изготовить, достаточно найти кусок стекла, специальные планки-держатели и некоторые другие материалы. Все это вполне можно найти в продаже и стоимость будет намного меньше Thermaltake Xaser'a. Установить несколько светящихся кулеров вообще дело 5-ти минут, причем их цена ненамного выше простых, лишенных подсветки моделей. В ассортимент моддинг- товаров также входят неоновые трубки, IDE шлейфы, для красоты убранные в специальные трубки (зараунденные), лампочки, панели управления частотой вращения кулеров, светящиеся радиаторы на модули памяти и многое другое.

КАЖДОМУ – ПО ВОЗМОЖНОСТЯМ

В целом, моддинг можно разделить на два направления. Первое назовем потребительским. Ты приходишь в магазин, покупаешь сверкающую неоновую штучку, внутри красивой коробки находишь инструкцию по установке, и, придя радостным домой, за 10 минут инсталлируешь ее в свой ПК. Однако у этого подхода есть свои особенности и отрицательные стороны. Во-первых, многие «детальки» довольно трудно найти даже на больших компьютерных рынках, пусть даже это будет какой-нибудь светоид от популярнейшей Thermaltake. Во-вторых, ты вполне можешь встретить точно такое же оформление корпуса у своего товарища или просто увидеть фотку в Интернете. Одним словом,

Чья мышь быстрее? А ничья. Зато красиво.

покупка готовых моддинг-товаров не гарантирует эксклюзивности. А многие решения от известных компаний стоят довольно дорого, пусть и представляют собой комплекты для сборки. Если же ты ограничен в финансах, но обладаешь достаточным количеством свободного времени и прямыми руками, то твой путь прямиком на сайты для профессионалов. В процессе поиска товаров тебе нередко придется посещать довольно отдаленные от компьютерного мира места: строительные рынки, развалы и прочее. Профи в своих статьях расскажут, как из пары кусков металла сделать переднюю панель, посрамляющую своей красотой дорогостоящие системные блоки от именитых производителей, а, казалось бы, ненужную запчасть от автомобиля превратить в кнопку включения компьютера. Такой подход временами требует огромных временных затрат и действительно мастерского обращения с металлом, стеклом и электроникой. Не обойтись и без специального инструмента: хотя бы электролобзик с лезвиями для резьбы по металлу у тебя должен быть. Но что делать, если у тебя нету времени, руки предназначены для чего-то другого, но зато кошелек с трудом влезает в карман куртки? Тогда ты без проблем можешь обратиться в специальную моддинг-студию, которая легко претворит все твои самые смелые мечты в жизнь. Хочешь фотографию любимой девушки на мышке? Или системный блок, оформленный в стиле ***WarCraft 3***? Нет проблем! Художников хороших много, и многие из них уже оценили выгоду работы на компьютерном рынке. *Но! Нередко дешевле заказать свой портрет у довольно серьезного мастера холста и кисти, чем раскрасить свою клавиатуру в тривиальных монстриков и футуристических персонажей.* К примеру, разрисованный корпус обойдется примерно в два раза дороже стандартного. Но гарантируется эксклюзивность и высочайшее качество работы. Краска используется специальная, поэтому через полгода твой компьютер будет таким же красивым и будет все также поражать окружающих.

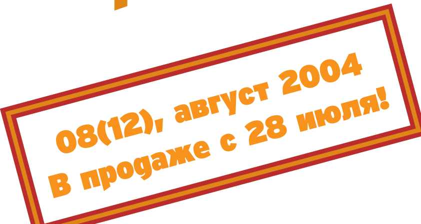
Сегодня данное направление пока лишь делает свои пробные шаги на массовый рынок. Продавцы еще не разобрались с величиной спроса на бесполезные, но красивые безделушки, количество моддинг-студий можно пересчитать по пальцам, и их работа поражает не только внешним видом, но и ценой. Но, несомненно, в скором времени все встанет на свои места, и даже в местном компьютерном магазинчике, рядом со скромными «домашними компьютерами» за двести долларов, будет лежать последняя линейка аксессуаров от **Zalman** или **Thermaltake**, а хотя бы оригинальной расскраски мышка будет на столе большинства из нас.

Это вам не строгий бизнес-класс...

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр

В августовском номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:





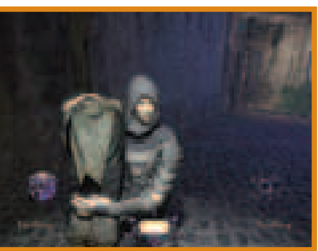
THIEF: DEADLY SHADOWS

Третью часть похождений знаменитого охотника за чужими сокровищами Уилла Гаррета можно смело назвать лучшей в серии. Обновленное графическое оформление и привычный игровой процесс позволят вам с головой окунуться в романтический и таинственный мир Thief. А чтобы вы смогли освоиться в нем как можно быстрее, мы подготовили подробное руководство.

- Детальное прохождение всех уровней
- Описание оружия
- Секреты
- Ключевые советы по прохождению

«Не все то золото, что блестит, думаете? Оставьте. Увидели вещь, свет от себя отражающую и специальным маркером отмеченную, – в карман!»



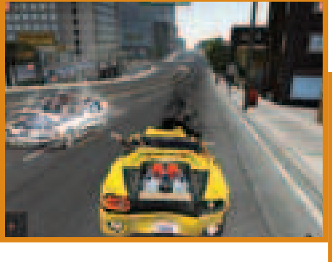


TRUE CRIME: STREETS OF LA

Будни простого лос-анджелесского полицейского трудны и полны опасностей. Но если вы не боитесь попасть в цепкие лапы организованной преступности, добро пожаловать в мир True Crime. Подробный гайд по этой игре вы найдете на страницах нашего журнала.

- Исчерпывающее прохождение игры
- Скрытые персонажи и секреты
- Общие советы

«Игра изобилует секретными персонажами. Часть из них доступна изначально, а для того, чтобы открыть прочих, необходимо выполнить некоторые условия по ходу игры.»



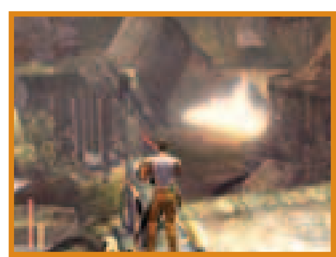


THE SUFFERING

Что может быть страшнее, чем оказаться в тюремной камере один на один с ужасными монстрами? И как выбраться из этого кошмара, не потеряв рассудок? Мы знаем ответ на этот вопрос и готовы поделиться с вами самой исчерпывающей информацией об одном из самых страшных игровых проектов последнего времени.

- Полное прохождение игры
- Описание оружия
- Общие советы по игре

«В первой же комнате нас встретит богатое ассорти из монстров: тут и Убийцы, и Санитары, и даже Висельники. Желающим повоевать – добро пожаловать.»



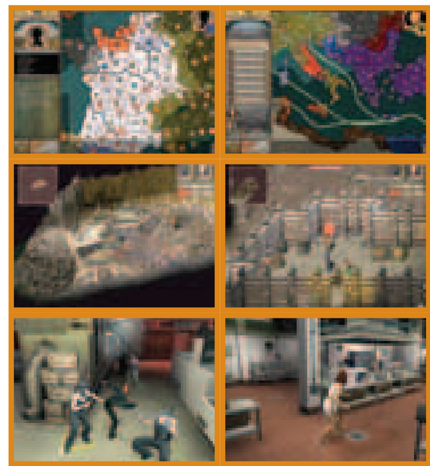


Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

ALIAS
- Советы по игре
- Описание персонажей

BEYOND DIVINITY
- Полное прохождение
- Описание всех побочных квестов

CRUSADER KINGS
- Ключевые советы по прохождению




ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Если средний китайский городской рабочий не будет тратить заработанные деньги, то его сбережения превысят состояние Билла Гейтса всего через 42 млн лет.



ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:
- История создания Soldier of Fortune

ДРУГИЕ МИРЫ:
- Рассказ о вселенной Splinter Cell

АРХИВ:
- Все секреты Duke Nukem 3D

КОД ДОСТУПА:
- Подборка чит-кодов к последним играм



Августовский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

ЖЕНЩИНЫ И ИГРЫ

Возможно, кто-то считает, что компьютерные игры – не женское дело. Наше расследование показало, что подобное мнение ошибочно. А сколько женщин-героинь компьютерных игр вы знаете? Хотите узнать всю правду о том, как играет слабый пол и какие игры предпочитает? Читайте специальный материал нашего корреспондента.

«Представительницы прекрасного пола, увлекающиеся видеоиграми, встречаются нечасто. Еще реже попадаются настоящие «амазонки», предпочитающие кровавые шутеры и боевые авиасимуляторы. И уж совсем редкие исключения – знаменитые киберспортсменки, такие, как 23-летняя американка Кари «Succubus» Сцето (Cary Szeto), одна из лучших в мире профессиональных игроков в Quake.»



ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

ГЛАВНЫЙ НАПАРНИК ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

Основные компоненты игры – драки, стрельба и гонки – это фактически три совершенно разные тактики. Но если в стрельбе ничего особенно сложного нет (эта часть очень напоминает *Max Payne*), то гонки и поединки вызывают определенные трудности. Более того, разрешение этих проблем, возможно, потребует перепрохождения одной из предыдущих миссий. Впрочем, если ты только-только начал играть, то рекомендую в обязательном порядке ознакомиться с советами. Иначе сам потом будешь смазывать ногти горчицей, чтобы не сгрызть их окончательно.

ТЫ ЗНАЕШЬ КУНГ-ФУ



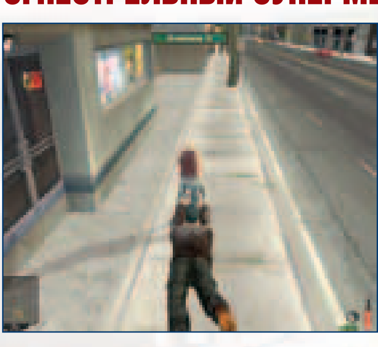
Помимо запаса энергии, у врага есть очки сознания. Как только они заканчиваются, он на пять секунд теряет способность сопротивляться. В этот момент можно провести одну из трех комбинаций: *«прыжок обезьяны»* (вертушка, кулак), *«лапа обезьяны»* (кулак, нога) или *«пинок обезьяны»* (нога, вертушка). Беспомощный враг потеряет очень много энергии.
Чтобы провести захват с ударом, нужно нажать кнопку захвата одновременно с кнопкой удара. Но прежде необходимо выучить различные варианты захвата в бонусных миссиях. Захваты проще всего делать в тот момент, когда противник теряет очки сознания.

ПРАВИЛА АРЕСТА



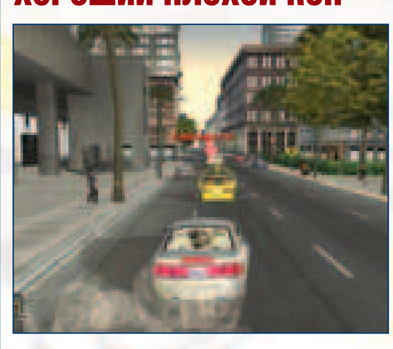
Полицейское управление сообщает Нику о творящихся неподалеку преступлениях. Ты можешь либо выполнять задания, либо наплевать на них и играть по основной сюжетной линии. Но если решишься сохранить честь мундира, помни: выполняя задания, предупреждай преступника выстрелом в воздух (Q) или предъявлением удостоверения (F). Если он остановится и поднимет руки – арестовывай. Если же бросится бежать, используй точный выстрел (в ногу или в руку). Тогда он упадет, и ты сможешь арестовать его. Есть и еще один вариант для безоружных преступников: войди в режим драки и завали противника кулаками, после чего арестуй.

ОГНЕСТРЕЛЬНЫЙ СУПЕРМЕН



Способ уклониться от выстрела врага – зажать правую кнопку мыши, одновременно нажав кнопку бега в одну из сторон. Ник сделает прыжок а-ля Макс Пейн, ты даже увидишь, как пули пролетают мимо. Прячься за препятствиями – аптечек мало, а ты один. Иногда необходим точный выстрел (этому обучают в бонусной миссии), снимающий врага одной пулей. Зажми левую кнопку мыши и, когда курсор превратится в желтое перекрестье, наведи прицел на врага. Если курсор желтый, то выстрел будет обычным; зеленый – нейтрализующим; красный – выстрел в голову. Для автомобиля зеленый цвет означает выстрел по колесам, тормозящий машину.

ХОРОШИЙ ПЛОХОЙ КОП



В игре можно стать либо плохим копом, либо хорошим. Чтобы быть хорошим: арестовывай преступников с минимальными потерями с обеих сторон; выполняй побольше заданий от полиции; нейтрализуй врага, не убивая его; обыскивай граждан, чтобы найти наркотики или оружие (X); используй вырубающие удары (левая кнопка мыши) в скрытных миссиях.
Ну а если хочешь быть плохим, то делай вот что: убивай прохожих; убивай преступников; вали граждан кулаками и ногами; взрывай автомобили вместе с теми, кто в них сидит; используй смертельные удары (правая кнопка мыши) в скрытных миссиях.

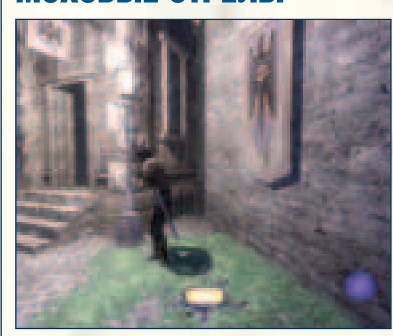
Текст: Святослав Торик

THIEF: DEADLY SHADOWS

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ТЕНИ

Гаррет, ты меня удивляешь. Ты же ловкий вор. Ты можешь украсть все что угодно, скрыться от любой погони и пробраться к самому дьяволу в застенки, не потревожив ни единой души. А ты снова приходишь к своему старому учителю! Нет, я, конечно же, не против, но мне кажется, что мне больше нечему тебя учить. Хочешь обновить в памяти свои старые способности? Странно конечно, но так и быть, делаю скидку на то, что ты четыре года шлялся непонятно где и наверняка забыл, каково же это быть настоящим профессионалом нашего воровского дела. Давай сделаем свет менее ярким: такие знания передаются только в тени. Ну а теперь слушай.

МОХОВЫЕ СТРЕЛЫ



Занятные штучки, не так ли? С главным способом их применения ты уже знаком: выстрелив такой стрелой в любое место, ты можешь совершенно бесшумно по нему пройти. Но этим сфера их применения не ограничивается. Выстрели водяной стрелой в то место, куда попала моховая, и ты получишь отличную площадку для приземления с большой высоты. Ты не поранишься, прыгая на такую «кляксу» даже с очень высокой стены. Кроме того, если срочно понадобится заткнуть кому-нибудь рот (например, слуге, которому ты так неудачно попался на глаза), выстрели мхом ему в лицо – пока он будет прокашливаться, ты успеешь уйти в тень.

РАБОТАЙ ЧИСТО



Да, я прекрасно понимаю, что все охранники тупы и безмозглы. Но не думай, что, хлопая у них перед носом дверями или оставляя открытыми сундуки с драгоценным барахлом, ты останешься безучастными. Любой стражник обязательно пойдет проверить, кто это наводит шорох. Также эти парни замечают пропажу драгоценностей, лежащие не на своих местах вещи, потушенные факелы, отсутствие на посту боевых товарищей и, конечно, лужи крови, которые ты так недальновидно забыл смыть водной стрелой. Рассказывать о том, что будет, если охранник обнаружит бездыханное тело своего друга или просто слуги, я надеюсь, тебе не надо.

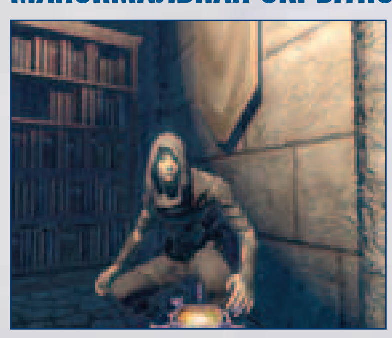
ОГНЕННЫЕ СТРЕЛЫ



О, мой друг, это настоящее оружие убийства. При попадании в противника наносит ему значительный урон, чаще всего заканчивающийся летальным исходом. Но применяй эти штуки с учетом того, что они производят очень много шума и выдают твою позицию: когда ты накладываешь огненную стрелу на тетиву, она чудесным образом освещает и тебя, и окружающий закуток, и удивленную рожу охранника, у которого перед носом вдруг оказался мастер-вор. Будь осторожнее. Кроме того, я слышал, что некоторые используют эти стрелы для подрыва взрывоопасных бочек и поджигания масляных луж. Как крайний вариант вполне сойдет.

Текст: Иван Закалинский

МАКСИМАЛЬНАЯ СКРЫТНОСТЬ



Я думаю, тебя не надо учить тому, как определять степень своей скрытности по драгоценному камню внизу экрана? Хорошо. А теперь парочка способов этот самый камень сделать максимально черным, обеспечив себе почти полную невидимость. Либо присядь (по умолчанию кнопка «X»), либо прижмись к стене (по умолчанию «R»). В большинстве случаев это делает тебя менее заметным. Однако учти, если охранник столкнется с тобой, пускай даже в непролазной тени, лоб в лоб, он сразу все поймет и начнет громко кричать, пытаясь разрубить тебя на пару частей своим мечом. Не доводи беднягу до этого.

ОСОБЕННОСТИ ОХОТЫ НА ЗОМБИ



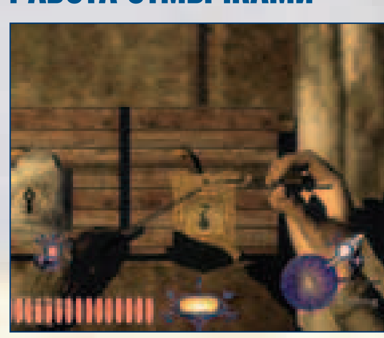
Согласен, очень неприятные твари, но все же бояться их не стоит. Во-первых, один флакончик со святой водой, запущенный в голову ходячего мертвеца, заставит его замолкнуть навеки. Во-вторых, эти твари очень плохо слышат, видят и при движении издают характерные звуки, чем сразу выдают свое зловонное местонахождение. В-третьих, одна световая бомба, брошенная в ничего не подозревающего мертвяка, – и он готов. Однако помни, что бегают эти твари ОЧЕНЬ быстро, на удары дубинкой не обращают никакого внимания, а если зомби лежит без движения на полу, то это еще не значит, что можно безбоязненно разгуливать рядом.

КАК ЗАСТАВИТЬ ТЕНЬ РАБОТАТЬ НА СЕБЯ



Тень – твоя верная спутница жизни и вечный помощник в нелегком воровском деле. Она всегда готова принять тебя в свои объятия или подсказать, что к тебе приближается враг: его черный силуэт на стене красноречивее любых слов. Но учти, если ты будешь столь же неаккуратен, а твоя тень попадется на глаза охраннику, он сразу же что-то заподозрит. Помни об этом, проходя мимо любых источников света – будь то факелы, которые все равно лучше затушить, свечи (можешь затушить прямо рукой), газовые горелки (только водяной стрелой) или электрические фонари (только выключателем, если такой есть).

РАБОТА ОТМЫЧКАМИ



Настоящий вор должен уметь и, что важно, любить вскрывать любые замки отмычками. На первый взгляд это не очень-то простое занятие, но всего через несколько попыток ты поймешь, что ничего сложного тут нет. Главные нюансы: «особое место» всегда находится на одной из восьми сторон света (кроме севера есть еще юго-запад, помнишь?). Чтобы ускорить процесс вскрытия после нахождения «особого места», нажми левую кнопку мыши – тогда не надо будет ждать, пока ободок встанет куда надо. А чтобы быть в курсе того, что происходит вокруг, зажми «CTRL» и аккуратно посмотри по сторонам.

ТИХИЙ РАСХОД



Ты наверняка научился незаметно подкрадываться к охранникам сзади и одним ударом отправлять их в Страну Вечной Охоты. Но помни, что охранника, который занимается активным поиском твоей драгоценной персоны, таким образом не вырубишь – придется дождаться того момента, когда он успокоится и вернется к своим обычным делам. Кроме того, не пытайся прятаться в тени от врага, который тебя заметил, – ты у него на прицеле. Остается либо принять бой, либо просто убежать с его глаз долой. Благодаря тому, что охранники постоянно выдыхаются при беге, не могут прыгать и карабкаться по лестницам, вариант с побегом – самый лучший.

ГОРОДСКОЙ ВОР



Само собой, на темных извилистых улочках нашего любимого Города ты чувствуешь себя свободней и увереннней. Но все равно никогда не забывай: мирные горожане не будут тебя трогать, только если ты не совершишь у них на глазах преступление. Будь уверен, после этого они тут же побегут докладывать о твоих бесчинствах ближайшему стражнику. Кстати, а вот эти парни знают тебя в лицо, так что никогда не попадайся им на глаза. И еще, когда уходишь от погони в соседний район города, учти, что оставшиеся позади охранники никуда не уйдут от ворот, так что по возвращении есть шанс попасть прямо к ним в лапы.

ПЕРИМЕТР

ЧТОБЫ ПРОСТО ВЫЖИТЬ

«*Периметр*» – игра столь же необычная, сколь и интересная. В этом проекте можно найти множество невиданных ранее элементов геймплея, одним из которых является Скверна. Именно с нее мы и начнем наш справочный материал для играющих в эту интереснейшую стратегию. Мы представляем твоему вниманию эксклюзивный материал по Скверне, написанный командой «К-Д Лаб» специально для нашего журнала.

Важно: если Скверна появляется прямо из скама, то место ее возникновения можно покрыть зеро-слоем (т.е. выровнять поверхность и поставить подключенное Ядро). Пока это место покрыто зеро-слоем – Скверна возникать не будет.

МУРАВЬИ [МИРМЕКОФОБИЯ (MYRMECOPHOBIA)]

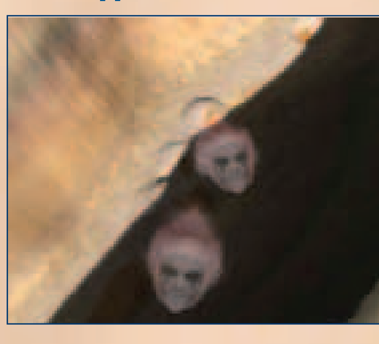


Описание: Большой муравей-воин, достаточно медленно передвигающийся по поверхности. Возникает прямо из скама.

Атака: Муравьи проходят сквозь любые объекты, нанося повреждения. При этом они погибают сами.

Гибель: При попадании на энергетический зеро-слой или в Хаос погибают, оставляя после себя выпуклый след из скама. Уничтожаются также при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят. Имеют ограниченное время жизни, по истечении которого исчезают сами собой, оставляя след. Против них эффективны лазерные пушки и легкие лазерные роботы Снайперы.

ПРИВИДЕНИЯ [ФАСМОФОБИЯ (PHASMOPRTOBIA)]



Описание: Группа особей в виде белесой полупрозрачной женской головы, невысоко парящая над землей. Привидения взлетают из скама, не оставляя никаких следов.

Атака: Привидения выбирают стационарную цель, помещают ее в центр своего хоровода и начинают наносить повреждения электрическими разрядами-молниями. После уничтожения атакуемой цели привидения переходят к другой.

Гибель: Уничтожаются при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят. По истечении времени жизни растворяются в воздухе. Против них эффективны лазерные пушки и легкие лазерные роботы.

ОСЫ [АПИФОБИЯ (APIPHOBIA)]



Описание: Рой крупных ос с большим жалом и характерной полосатой окраской, передвигающийся по воздуху со средней скоростью.

В месте их возникновения на поверхности мира появляются дыры, из которых вылетает рой. Закрыв дыры зеро-слоем, ты прекратишь их атаки.

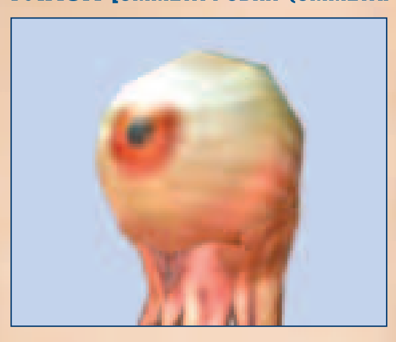
Атака: Осы атакуют только крупные объекты и строения, главным образом Ядра.

Гибель: Уничтожаются при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят. По истечении времени жизни исчезают сами собой. Против них эффективны стационарные лазерные пушки и ракетные войска.



Текст: Егор Просвирнин

ГЛАЗА [ОММЕТАФОБИЯ (OMMETAPHOBIA)]



Описание: Группа особей, похожих на человеческое глазное яблоко с кровяными прожилками. Появляются прямо из скама, оставляя после себя трещины и дыры, которые можно заделать зеро-слоем. Передвигаются по воздуху подобно воздушным шарам.
Атака: Глаза нападают, главным образом, на строения. При соприкосновении с объектами глаза лопаются и наносят повреждения.
Гибель: Уничтожаются при прохождении сквозь включенный «периметр». Против них эффективны стационарные ракетницы и ракетные роботы, такие как Фаэтон.

ПТИЦЫ [ОРНИТОФОБИЯ (ORNITHOPHOBIA)]



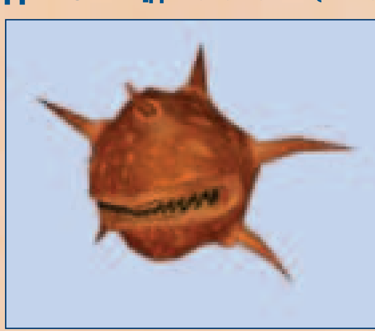
Описание: Стая особей, напоминающих воронов. Передвигается по воздуху. Возникает прямо из скама или из своих гнезд, которые можно заделать зеро-слоем.
Атака: Птицы атакуют здания и движущиеся объекты. Птицы начинают поочередно пикировать вниз, врезаясь в объект и нанося ему повреждения. При этом уничтожаются сами.
Гибель: Уничтожаются при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят, а также по истечении времени жизни. Против них эффективны стационарные лазерные пушки и лазерные роботы.

ЖЕЛТЫЕ ПАУКИ [АРАХНОФОБИЯ (ARACHNOPHOBIA)]



Описание: Желтые пауки, передвигающиеся по поверхности группами из нескольких особей. В месте возникновения на поверхности мира возникают дыры и трещины, из которых появляются пауки.
Атака: Пауки атакуют ближайшие строения и юниты, нанося повреждения при столкновении. При этом погибают сами.
Гибель: Уничтожаются при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят, а также при попадании в Хаос. Исчезают, когда заканчивается их время жизни. Против них эффективны стационарные ракетницы и траншеи, преграждающие им путь.

ДЕМОНЫ [ДЕМОНОФОБИЯ (DEMONOPHOBIA)]



Описание: Шарообразное существо с шипами и огромной пастью. Имеет два состояния: обычное и berserk. Возникает прямо из скама.
Атака: Демоны рождаются в обычном состоянии и двигаются к базе. Как только они заходят на зеро-слой, то останавливаются, переходят в berserk-режим и начинают двигаться сквозь базу. За ними остается на время след из их копий. Демоны в berserk-состоянии проходят сквозь все объекты, нанося повреждения.
Гибель: Сгорают сами, как только berserk-копия покидает зеро-слой. В обычном состоянии могут быть уничтожены ракетными войсками.

КРАСНЫЕ ПАУКИ [АРАХНОФОБИЯ (ARACHNOPHOBIA)]



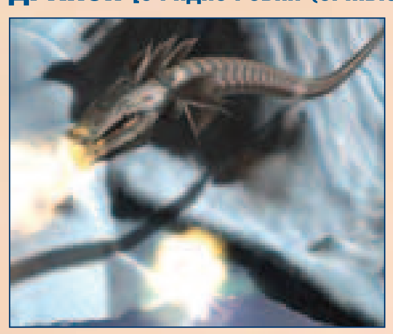
Описание: Красные пауки передвигаются по поверхности группами из нескольких особей.
Атака: Пауки атакуют ближайшие строения и юниты, нанося повреждения при столкновении. При этом погибают сами.
Гибель: При попадании на энергетический зеро-слой или в Хаос они погибают, оставляя выпуклый след из скама. Уничтожаются также при прохождении сквозь включенный «периметр», который не видят. Имеют ограниченное время жизни, по истечении которого исчезают сами собой, оставляя след. Против них эффективны стационарные лазерные пушки и легкие лазерные роботы.

РЫБЫ [ИХТИОФОБИЯ (ICHTHYOPHOBIA)]



Описание: Существо, напоминающее акулу, передвигается стаями в направлении цели, при этом каждая особь «выныривает» из скама и снова туда возвращается.
Атака: Рыбы нацелены на здания. Они разжижают поверхность, разрушая зеро-слой. Опасность заключается в том, что рыбы могут «подныривать» под защитный купол.
Гибель: В подземном состоянии почти неуязвимы для атак и не подвергаются действию поля, однако погибают, если на их пути встретится Хаос. В воздушном состоянии уничтожаются полем. Против них эффективны лазерные пушки и ракетницы.

ДРАКОН [ОФИДИОФОБИЯ (OPHIDIOPHOBIA)]



Описание: Состоит из трех элементов: голова, туловище из нескольких отдельных сегментов и хвост. Передвигается по воздуху. Бывает двух видов: зеленый и серый. Появляется из гнезд и скама.

Атака: Атакует ближайшее здание огнем из пасти. Наносит повреждения, пролетая «сквозь» строения. После чего делает разворот и снова атакует.

Гибель: Уничтожается посегментно при прохождении сквозь купол, который не видит. Если не был уничтожен до конца, то все сегменты туловища и голова отрастают заново. По истечении времени жизни уходит вниз и исчезает. Против него эффективны ракетницы и ракетные роботы.

ИСКУССТВО УПРАВЛЕНИЯ «ПЕРИМЕТРОМ»



Опытного игрока от новичка отличает умение управлять защитным полем – «периметром». При нападении на базу неопытный игрок в панике включает тотальную защиту, которая ест энергию со страшной скоростью, и вскоре остается без защиты и с пустыми энергорезервами. Опытные игроки так не делают, они предпочитают включать «периметр» лишь на отдельных участках, которые непосредственно подверглись атаке: для этого нужно выбрать атакуемое Ядро и нажать соответствующую кнопку. Так ты сэкономишь ценную энергию, которая впоследствии очень пригодится.

ЧЕРВЬ [СКОЛЕЦИФОБИЯ (SCOLECIPHOBIA)]

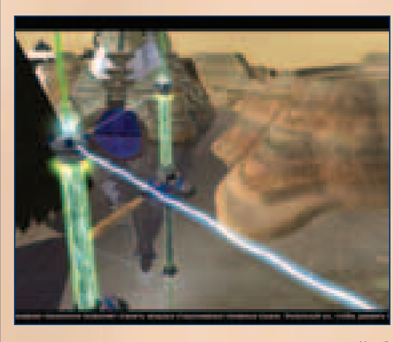


Описание: Червь перемещается под землей, оставляя на поверхности просевший след. Червь виден только в моменты атаки.

Атака: Червь вылезает на поверхность рядом со зданием и, вращая телом, наносит ему повреждения. Здания также постоянно получают повреждения от разрушенной Червем поверхности.

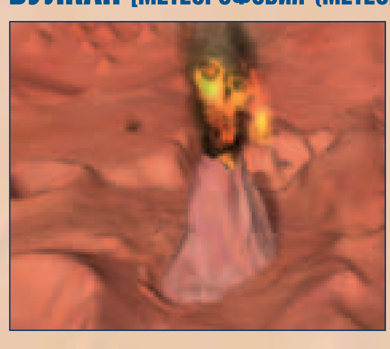
Гибель: Когда Червь под землей, его атакуют подземные пушки, но их недостаточно для его уничтожения. Убить Червя легче на поверхности – здесь он чувствителен к куполу. Червь погибает в Хаосе, поэтому глубокие траншеи – лучшая защита. По истечении времени жизни он исчезает.

ТЕРРАФОРМИНГ



Всегда лично контролируй процесс терраформинга, делая его максимально эффективным. Во-первых, всегда подгоняй бригадиров как можно ближе к месту работы, чтобы их ковши проделывали минимальный путь для перезарядки. Никогда не выделяй большую область сразу – старайся проводить работы «узким фронтом», так ты добьешься большей эффективности. Наконец, всегда помни о подземных юнитах и неприятностях, которые они приносят, в мгновение ока разрушая выровненную тобой поверхность, и никогда не скупись на строительство подземных пушек.

ВУЛКАН [МЕТЕОРОФОБИЯ (METEOROPHOBIA)]



Описание: Вулкан появляется прямо из скама. Из вулкана в разные стороны начинают вылетать огненные камни, оставляющие за собой шлейф огня.

Атака: При попадании камни наносят очень большие повреждения строениям и роботам, оставляют следы на поверхности.

Гибель: Источник-вулкан работает заданное время. Сами камни при столкновении с объектами взрываются. Действенное средство против вулкана – покрыть место его возникновения зеро-слоем, то есть выровнять поверхность и поставить туда Ядро, подключенное к энергосети.

ЭНЕРГИЯ



Помни, что враг без энергии – ничто. Поэтому никогда не бей по строениям – всегда атакуй Ядра: отключенные от электричества здания уже не смогут продолжать функционировать. Более того, при желании ты сможешь захватить вражеские постройки, присоединив их к своей энергосети. Также всегда обращай внимание на энергосистему врага – ты наверняка сможешь обнаружить два-три Ядра, уничтожение которых (скажем, подземными скаммерами) способно парализовать всю энергетическую сеть противника со всеми пренеприятнейшими для него последствиями.



www.gamepost.ru www.e-shop.ru

РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ В МАГАЗИНЕ
БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ

PlayStation 2 игры



PlayStation 2

Syphon Filter: The Omega Strain



Red Dead Revolver



Grand Theft Auto: Vice City (Platinum)

Gran Turismo 4 «Prologue»

$59.99

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Driver 3



Onimusha 3: Demon Seige

Компьютерные игры



Unreal Tournament 2004



Lineage II: The Chaotic Chronicle



Far Cry



Final Fantasy XI



Half-Life: Counter-Strike: Condition Zero



Doom 3

$13,99

Singles: Flirt Up Your Life!

$52,99 SALE!

EVE Online: The Second Genesis



WarCraft III: The Frozen Throne



Star Wars: Knights of the Old Republic



Unreal Tournament 2003

Заказы через интернет – **круглосуточно! e-mail:** sales@e-shop.ru, **Тел. (095):** 928-0360, 928-6089, 928-3574
Заказы по телефону можно сделать с **09.00** до **21.00 пн - пт**, с **10.00** до **19.00 сб - вс**

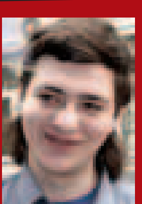


ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ **БЕСПЛАТНЫЙ** КАТАЛОГ **PC И PS2 ИГР**

ИНДЕКС ______ ГОРОД ______ УЛИЦА ______
ДОМ ______ КОРПУС ______ КВАРТИРА ______ ФИО ______

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



На мой скромный взгляд, хорошие впечатления запоминаются навсегда. Достаточно лишь пары ассоциаций, чтобы вызвать в памяти все то прекрасное, что было связно с ними. Произнесешь вслух «Doom 2», и на ум сразу приходят первые впечатления: кастет, черные аптечки, великое оружие профессионала – шотган, импы с файрболлами и невероятно живучий кибердемон. Впрочем, у кого-то могут быть и другие ассоциации: невидимые «кабаны», плазмаган и «зеленка». Тем не менее, и то и другое вызывает у нас приятные ощущения, схожие с теми, которые мы испытывали во время игры. Конечно, сейчас, после всех этих лет, этих великих и бесценных для жанра произведений, играть в хиты, скажем прямо, прошлого века – это уже не то. Видится примитивной графика, казавшаяся идеальной, интерфейс, считавшийся интуитивным, навевает воспоминания о более продвинутых потомках, а геймплей, вызывающий те самые неповторимые ощущения, оказывается вторичным. Старые игры – это как хорошая книжка. Прочитав ее один раз, запоминаешь содержание на всю жизнь, обсуждаешь с друзьями интересные детали, вспоминаешь увлекательные приключения в мире, созданном гениальными дизайнерами прошлого. Но, к сожалению, попытка поиграть заново оказывается не такой интересной, как в первый раз. Это единственное отрицательное свойство всех по-настоящему хитовых игр. Несмотря на множественные попытки наладить «реплейабилити», разработчики так до сих пор и не смогли создать «вечную игру». Но поговорить о хороших играх, как и о хороших книжках, можно всегда с огромным удовольствием. Надеюсь, вы получите его на страницах этой рубрики.

Святослав Торик, ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Virgin
РАЗРАБОТЧИК	Westwood Studios
ОБЬЕМ	13 Mb
ДАТА ВЫХОДА:	1992 год

DUNE 2: THE BATTLE FOR ARRAKIS

СВОЯ ПЛАНЕТА

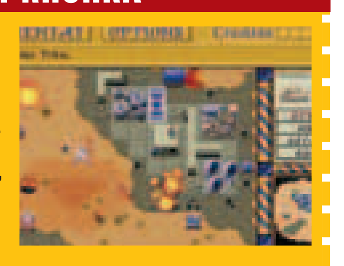
Писатель-фантаст Фрэнк Герберт сочинил несколько десятков романов и повестей. Самым знаменитым из его трудов по праву считается сага о планете Арракис, также известной как «Дюна». В шести томах (не считая еще трех, дописанных его сыном Брайаном) заключена взрывоопасная смесь приключений, философии, религии, политики и даже экологии. По «Дюне» был поставлен фильм Дэвида Линча с Кайлом МакЛакленом (Твин Пикс, Обмен телами), а позже – снят мини-сериал для канала Sci-Fi. В начале девяностых на свет появилась игра *Dune* от компании Cryo. А затем появилась и *Dune 2: The Battle for Arrakis* – первая Real-Time Strategy, раз и навсегда установившая стандарты жанра.

РОЖДЕНИЕ ДЮНЫ

Наверное, хорошо быть руководителем крупной издательской компании. Сидишь себе, в ус не дуешь, раздаешь ЦУ компаниям-разработчикам. Видимо, так думали ребята из **Westwood**, когда к ним пришли представители фирмы **Virgin** и предложили создать игру по мотивам знаменитой «пустынной» саги. А так как эта фирма уже издала игру под названием Dune, сохранив за собой торговую марку, то новый проект должен был называться Dune 2 с сохранением хотя бы частички оригинала. В принципе, Луи Касл, отвечавший за разработку, мог пойти путем **Cryo** – создать какой-нибудь квест (благо, опыт – на примере ***Legend of Kyrandia*** – у них уже был) или, например, ролевую игру (опять же, вспомним серию ***Eye of Beholder***). История не оставила нам имени того, кто своим властным указанием решил сделать «вторую Дюну» стратегией в реальном времени. Может, это были менеджеры из Virgin, а может, и сам Касл, посовещавшийся со сво-

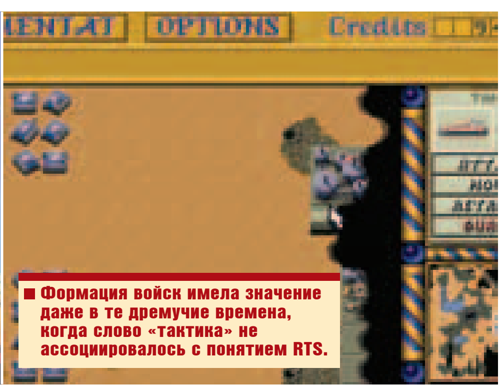
КРАСНАЯ КНОПКА

Одна из главных фишек стратегий от **Westwood** – супероружие. В *Dune 2* Атрейдесы могут призвать на помощь отряд фрименов, который появляется в случайном месте. У Ордосов есть саботажник, способный взорвать отдельное здание, а Харконнены обладают ядерным оружием, правда очень неточным, но все равно весьма действенным.





Лучшим портом Dune 2 считается версия для приставки Sega MegaDrive 2: мягкая графика, переработанный интерфейс и все такое прочее.



Формация войск имела значение даже в те дремучие времена, когда слово «тактика» не ассоциировалось с понятием RTS.



■ Ремонтная площадка ограждена таким образом, чтобы отремонтированные юниты переносились кэрриолами на то место, откуда их взяли.

им другом и сооснователем компании Бреттом Сперри. Так или иначе, мы получили первую в мире стратегию в реальном времени с прямым управлением каждым юнитом, добыванием ресурсов и возведением базы.

МИССИЯ ДЮНЫ

Возможно, многие недоумевают: что такого в этой замшелой игрушке, от чего геймеры со стажем мечтательно закатывают глаза, вспоминая, как было классно отрядом из двадцати девастаторов раскатать вражескую базу на отдельные песчинки? Почему они так забавно подскакивают на месте при слове «орнитоптер» и что смешного во фразе «опять эти фримены где не надо повылазили»? Я постараюсь объяснить эти феномены доступным языком.

В «Дюне» появилось понятие «ресурс» в том понимании, в котором оно имеет значение во всех RTS: необходимая валюта для постройки зданий и юнитов. Спайс (он же меланж), субстанция, без которой во вселенной Герберта не совершаются дальние космические перелеты, стоит бешеных денег. Спайс был найден на планете Арракис, и тот, кто владеет Арракисом, – по сути, владеет вселенной. Но проблема в том, что жадный Император решил так: три главных Дома, претендующих на владение планетой, высаживаются на Дюну и начинают вести добычу спайса. Кто больше всех накопает в установленные сроки – того и шарик. Основные заслуги «Дюны 2» перед геймерами заключаются в быстром и последовательном развитии базы и ее защите, создании армии и последующем дружным маршем на оплот врага. Разработчики из Westwood на десятилетие вперед определили схему добычи ресурсов с помощью специальных юнитов. Еще одна черта, навсегда въевшаяся в жанр RTS: несколько играбельных сторон, участвующих в конфликте. Выбор большой: благородные Атрейдесы, хитрые Ордосы или жестокие Харконнены. Юниты каждой стороны в основном идентичны, но есть и уникальная техника, участие которой возрождает старый добрый принцип «камень-ножницы-бумага». Танки хороши при атаке техники, но могут быстро погибнуть от рук ракетометчиков, которых можно уничтожить с помощью легкой техники или пехоты. Ракетная установка отлично справляется со скоплением солдат, но уничтожается с полпинка любым танком. Грамотное планирование и использование подразделений стало визитной карточкой жанра RTS в целом и стратегий от Westwood в частности.

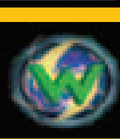
БОГ-ИМПЕРАТОР ДЮНЫ

Инфраструктура базы в Dune 2 практически не отличается от своих последователей.

Имено в «Дюне» появилось понятие «ресурс» в том понимании, в котором оно имеет значение во всех RTS

ПРОФАЙЛ

Westwood



Студия **Westwood** была создана в начале восьмидесятых продавцом компьютеров Луисом Каслом и программистом Бреттом Сперри. Изначально компания занималась портированием игр на разные платформы, но, заключив контракт с **SSI**, разработала несколько ролевых игр из серий ***Eye of Beholder*** и ***Lands of Lore***. Затем, выполняя заказы **Virgin**, студия выпустила серию квестов ***Book of Kyrandia***, а также ***Dune 2***. Следующим проектом стал крайне успешный ***Command & Conquer***. С середины девяностых студией было разработано около десятка игр, в основном из серии **C&C**. Также Westwood отличилась квестом ***Blade Runner*** по мотивам одноименного фильма и ролевой аркадой ***NOX***. В 2001 году студия была куплена компанией **Electronic Arts**, а затем частично расформирована и объединена с внутренними студиями EA. Подробности на соседних страницах.



■ Этого блондина зовут Кирилл, он ваш ментат – человек-компьютер и наставник по совместительству.

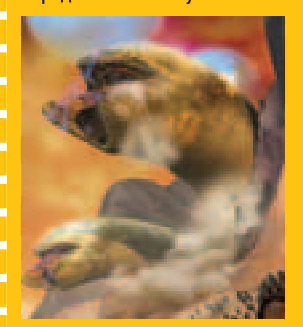


■ При постройке здания, впервые появившегося в игре, появляется табличка с разъяснением относительно стратегического значения постройки.



ПОЯС ШАИ-ХУЛУДА

Одним из обитателей Дюны является огромный песчаный червь, прозванный фрименами Шаи-Хулудом. Его привлекают вибрации почвы, которые вызывает проезжающий харвестер или даже проходящие пехотинцы. В книге Герберта фрименам и Полу Атрейдесу удается оседлать Шаи-Хулуда для передвижений по пустыне.



Здания поддержки (энергостанция), военные постройки (бараки, завод), дополнительные сооружения (научная лаборатория) и так далее. Плюс – возможность апгрейда, которую замордовали в последовавшей пару лет спустя игре ***WarCraft***. Как и в большинстве сегодняшних игр, ресурсы распределяются игроком в соответствии с насущными проблемами.
Помимо прочего, «Дюна 2» ввела понятие выбора уровней. В переводе на русский это означает, что игрок может выбрать, где и как будет проходить следующее задание. Еще одним любопытным, но редким свойством игры стали сражения с той же стороной, которой управляет игрок. Позже это проявлялось в том или ином качестве практически в любой известной RTS. Ну и, конечно, именно «Дюне 2» мы обязаны появлением «тумана войны».

ДЕТИ ДЮНЫ

Dune 2 является самым натуральным столпом жанра. Добыча ресурсов, возведение инфраструктуры, создание армии – все это проистекло из небольшой десятимегабайтной игры 1992-го года выпуска. Впоследствии Dune 2 была выпущена на различных платформах, позже был создан римейк игры – ***Dune 2000***, а два года назад свет увидела красивейшая по тем временам ***Emperor: Battle for Dune***, вобравшая в себя все лучшее, что появилось в RTS за прошедшее десятилетие.

Юниты каждой стороны идентичны, но есть и техника, участие которой возрождает принцип «камень-ножницы-бумага»



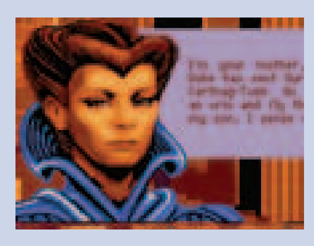
■ Защита базы на первых порах требует гораздо больше умственных усилий, нежели в середине миссии.



WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Жанр: Real–Time Strategy
Разработчик: Blizzard
Издатель: Blizzard Entertainment
Объем: 20 Mb
Дата выхода: 1994 год

Следующей компанией, подхватившей идею **Westwood**, стала небезызвестная **Blizzard** (до этого называвшаяся **Silicon & Synapse**). Великолепные художники компании, здравомыслящие программисты, а также дизайнерский гений и, как ни странно, голос Билла Ропера – вот слагающие успеха ***WarCraft: Orcs & Humans***. Идеи «***Дюны-2***» были не просто клонированы, они были развиты и улучшены. Так, например, появилась «рамочка», позволяющая объединять юнитов в отряд, интерфейс Point & Click с интеллектуальным определением действия юнита в зависимости от ландшафта и многое другое. Благодаря постоянным инновациям, серия WarCraft стала постоянным и единственным конкурентом продукции от Westwood.



DUNE

Жанр: Adventure/Strategy
Разработчик: Cryo
Издатель: Virgin
Объем: 187 Mb (2 Mb – Floppy Ver)
Дата выхода: 1990 год

Эта игра считается первой в серии «Дюн», хотя по жанру она больше попадает под категорию «квест». Дело в том, что права на использование торговой марки принадлежали компании **Virgin**. Первым заказом была игра от **Cryo**, которая известна необычными концепциями своих произведений. ***Dune*** – одна из таких удивительных игр; она представляет собой смесь приключений и экономических мотивов. При этом задачи в Dune и ***Dune 2*** изначально идентичны: набрать столько спайса, сколько требует Император, дабы завладеть планетой. В Dune это решается грамотным менеджментом и разговорами. А если вы найдете CD-версию Dune, то вас не только наградят качественной озвучкой и саундтреком, но и видеороликами из оригинальной Dune Дэвида Линча.



SUPER DUNE 2

Жанр: Real–Time Strategy
Разработчик: PowerC
Издатель: отсутствует
Объем: 5 Mb
Дата выхода: 1994 год

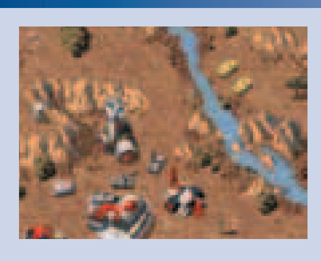
Практически сразу же после выхода ***Dune 2*** группа программистов, которые были не в восторге от баланса игры, начала создавать свой вариант «Дюны-2». Два года спустя свет увидел проект ***Super Dune 2***. В нем также участвовали три стороны, но это уже были Mercenaries, Sardaukar и Freemen. Каждая группа обладала своими бонусами (например, Наемники были не видны на радаре, но при этом не могли строить здания более, чем из четырех блоков). Три Великих Дома изредка проявлялись в творящейся междоусобице – но уже скорее на правах приглашенных звезд, нежели полноценных участников. Super Dune 2 считается классикой модификаций и тотальных конверсий. По крайней мере, игра оказалась не хуже оригинала.



ANCIENT ART OF WAR

Жанр: Real–Time Strategy
Разработчик: Evryware
Издатель: Broderbund
Объем: 1 Mb
Дата выхода: 1984 год

Некоторые ветераны компьютерных игр называют ***Ancient Art of War*** самой первой RTS, вышедшей до Dune 2. Видимо, они не играли в нее, так как AAoW в жанровом плане относится к Squad-Based Strategy. Это означает то, что у вас нет базы, но есть несколько отрядов, которые бегают по карте в реальном времени и занимаются всякой всячиной: разносят врагов, отбивают важные объекты и так далее. Но не зря игра носит второе название – ***Sun Tzu's Art of War***. В ней присутствуют тактические приемы и хитрости, описанные китайским полководцем в своем огромном труде «Искусство войны». Так что перед употреблением рекомендуется почитать Сунь Цзы, перебороть отвращение к EGA-графике и мелодичным трелям PC-спикера, а уже потом запускать игру.



COMMAND & CONQUER

Жанр: Real–Time Strategy
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Virgin
Объем: 2 CD
Дата выхода: 1995 год

Второе поколение RTS от создателей ***Dune 2.*** Разработчики утверждают, что эта игра была сделана на хорошо переработанном движке оригинала. Глядя на изумительную анимацию, великолепную по тем временам графику и отличные сюжетные видеоролики, понимаешь, что эта игра серьезно опередила свое время. Огромное количество стратегических нововведений, невероятная популярность. Единственное, на что жалуются игроки, – дисбаланс юнитов и не шибко развитый AI. Правда, шаг вперед в этом направлении не сделал и ближайший коллега – ***WarCraft II: Tides of Time***. Реальный баланс появился только с выходом отца киберспортивных RTS – **StarCraft**. Тем не менее, C&C – это классика, в которую не стыдно поиграть.



DUNE 2000

Жанр: Real–Time Strategy
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Virgin
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1996 год

Римейк классической ***Dune 2*** – но уже на новом движке. Парочка новых юнитов, отличная по тем временам графика и анимация – увы, но этого оказалось недостаточно, чтобы сохранить дух оригинала. Опять возникли проблемы с балансом, к тому же разработчики несколько переработали экономическую систему, вследствие чего многие жаловались на сложность игры. Правда, серьезно обновленный саундтрек и ролики с именитыми актерами вроде Джона Рис-Дейвиса немного подтянули уровень популярности римейка. Но большинство игроков разочаровалось в Westwood Studios. Говорят, что именно ***Dune 2000*** стала первым снежком в огромной лавине, сопровождавшей падение лидера игровой индустрии.

ВОЛШЕБНЫЙ ЯЩИК

СТАРЫЙ НОВЫЙ DOS

Древние игры хороши только в том случае, если удается их запустить. Эта странная фраза не должна тебя смущать. Дело в том, что программы, написанные под систему MS-DOS, не всегда запускаются под Windows 9x/NT/XP. Более того, так называемый DOS 7, который служит Windows 95/98 в качестве придатка, не всегда корректно работает со старыми играми. Но если в Windows 9x можно выйти в урезанный режим MS-DOS, то последующие версии это исключают.

К счастью для нас, энтузиасты написали отличную программу под названием ***DOSBox***, которая эмулирует компьютер (на уровне 486-го процессора со звуковой платой) с установленной операционной системой DOS, не выходя из действующей Windows. Более того, как утверждают сами разработчики, программа была написана специально для запуска любимых, но старых игр на современных системах.

Отныне DOSBox в стандартном наборе софта!

ЭМУЛЯТОР PC ДЛЯ PC



DOSBox эмулирует целый компьютер класса 286/386/486 с поддержкой защищенного режима DOS, файловой системы, менеджеров памяти XMS/EMS, видеоадаптеров вплоть до стандарта VESA, а также звуковой картой (на выбор) семейства Sound Blaster или Gravis Ultra Sound. Этим достигается полная совместимость со старыми играми. Существует только один недостаток этого эмулятора: на машине класса 1.4 GHz, 516 Mb RAM эмулятор работает примерно как 486 DX4-100 с 16 Mb RAM, хотя некоторые игры все равно притормаживают.

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

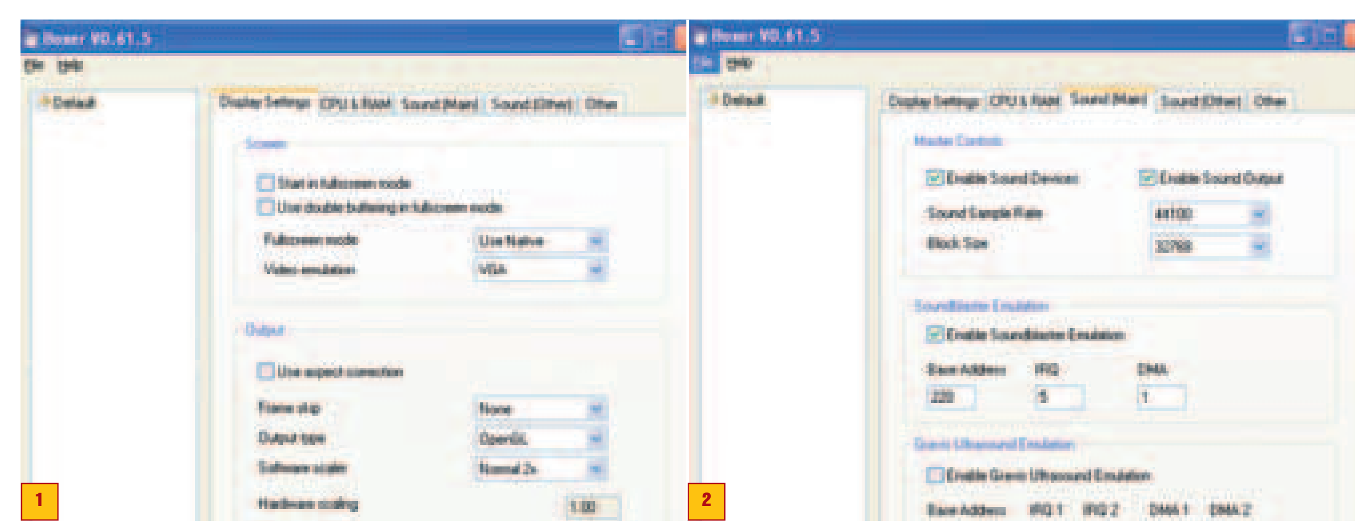
Для начала тебе необходимо скачать программу с сайта ***http://dosbox.sourceforge.net*** или взять ее с нашего компакт-диска. Установи программу куда-нибудь «поближе» – например, в **c:\games**, так как каждый раз для запуска новой игры придется заходить в директорию с программой. Скачай программу ***Boxer*** с сайта ***http://www.pcgamester.co.uk***, она необходима для настроек операционной среды. Ее нужно установить в папку с DOSBox. Теперь, когда все готово, запускай Boxer (см. скриншот 1).

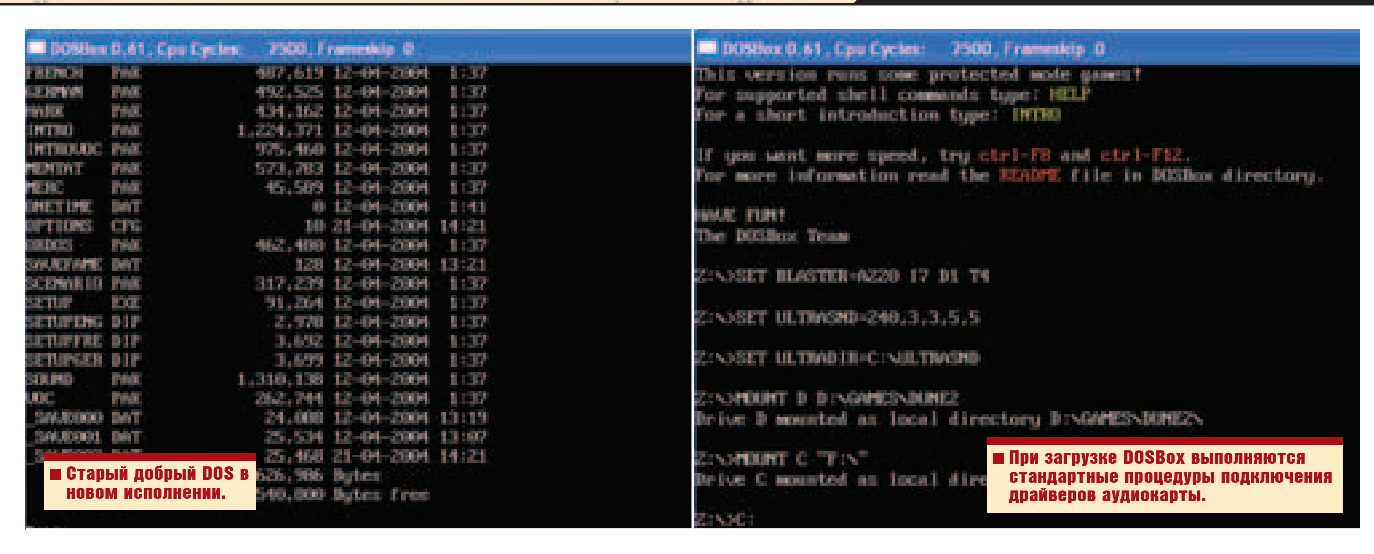
В окне **Display Settings** можно установить эмуляцию практически любого доисторического видеоадаптера – от 4-цветного CGA до 256-цветного VGA. Рекомендую поставить VGA, если ты хочешь наблюдать наиболее мягкую и приятную двухмерную графику в играх. В **Output Type** поставь OpenGL, но сначала убедись, что у тебя стоят фирменные драйвера для твоей видеокарточки (Detonator для GeForce или Catalyst для Radeon). Остальное без лишней необходимости лучше не трогать. Переходим к звуку (см. скриншот 2).

Самый главный плюс DOSBox по сравнению с обычным DOS – полная эмуляция аудиокарт тех времен без дополнительных настроек и возни с загрузочными файлами. Если у тебя в компьютере живет плата от Creative (а именно она стоит в большинстве компьютеров), то считай, что все в порядке. В меню **Sound (Main)** установи заводские настройки Sound Blaster на A:220, I:5. D:1, так как программа инсталляции большинства игр по умолчанию ищет звуковую карточку именно по этим параметрам. Если в твоем компьютере стоит плата вроде Sound Blaster AWE32/64 или круче, смело заходи в **Sound (Other)** и ставь галочку напротив Enable MPU-401 Emulation. По идее, музыка в MIDI-файлах будет звучать на порядок лучше. Теперь можно приступать к запуску игры.

КЛЮЧ НА СТАРТ

Зайди в директорию DOSBox и создай ярлык к файлу **dosbox.exe**. Открой свойства ярлыка и поставь курсор на строчку, в которой в кавычках прописан полный путь к dosbox.exe. После кавычек поставь пробел и пропиши полный путь к игре, которую ты хочешь запустить. Например, если DOSBox ты установил в c:\games, а великую стратегию в реальном времени ***Dune 2*** – в c:\games\dune 2, то в итоге строчка в ярлы-





■ Старый добрый DOS в новом исполнении.

■ При загрузке DOSBox выполняются стандартные процедуры подключения драйверов аудиокарты.

ке должна выглядеть так: **«c:\games\dosbox\dosbox.exe» c:\games\dune2**. Закрой ярлык; теперь ты можешь назвать его «Великая стратегия в реальном времени Dune 2» и вынести на рабочий стол.

Запустив ярлык, ты окажешься в темной и непонятной командной строке DOS. Командная строка будет указывать, что ты находишься на диске **c:**, хотя на самом деле это папка с игрой. Введи в командной строке исполняемый файл, запускающий игру (в случае с Dune 2 это будет dune2.exe). Правда, предварительно рекомендуется настроить игру, запустив setup.exe (в некоторых играх – setsound.exe; install.exe).

Есть еще один маленький нюанс. Если игра по каким-то причинам требует CD-ROM, то ты можешь прописать в «досбоксе» и папку с игрой, и любой привод. Рассмотрим вариант с установкой ***Crusader: No Regret***. Создайте ярлык **«C:\games\dosbox\dosbox.exe» C:\GAMES\CRUSADER -c «MOUNT D f:\»**.

Здесь **C:\GAMES\CRUSADER** – это папка с проинсталлированной игрой (это может быть и пустая папка, созданная для будущей инсталляции),
-c «MOUND D F:\» – это команда, устанавливающая привод CD-ROM F как логический диск D. То есть, при запуске ярлыка вместо диска C: у тебя будет директория с игрой, а вместо диска D: – компакт-диск. Как видишь, все очень просто.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Если хит, в который ты собираешься поиграть, требует предварительной установки, то для полной совместимости нужно проводить инсталляцию прямо в DosBox. Для этого, следуя инструкции, назначь пустую директорию с будущей игрой в качестве диска C:, а папку с дистрибутивом или привод CD-ROM – в качестве диска D:. Запустив ярлык, произведи инсталляцию, чтобы все настройки были установлены именно под DOS. К тому же, если у тебя привод живет под буквой E:, могут возникнуть проблемы. Некоторые игры прописывают источником тот логический диск, с которого производилась установка.

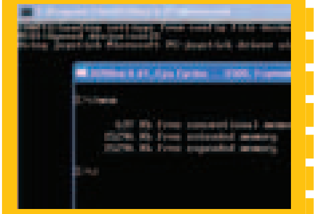
Можно даже заставить DOSbox запускать игру по одному щелчку мыши. Для этого нужно сделать следующее: нажми в Windows кнопку *«Пуск»*, затем *«Выполнить»*. В окошке набери *"regedit"*. Откроется окно редактирования реестра. Перейди на: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes*\Shell\.** В этой папке создай каталог *"SETCMD1"* (правый клик по папке *Shell – Создать – Раздел*). В ключе *«По умолчанию»* запиши *«Открыть в DosBox»* (правая кнопка по ключу – *«Изменить»*). Теперь в этом каталоге создайте папку *"Command"* (таким же методом).

В каталоге будет ключ по умолчанию. Измени его значение на следующее: **"e:\dosbox\dosbox.exe" -conf "e:\dosbox\dosbox.conf" "%1"**, где e:\dosbox\ – папка с DOSBox.

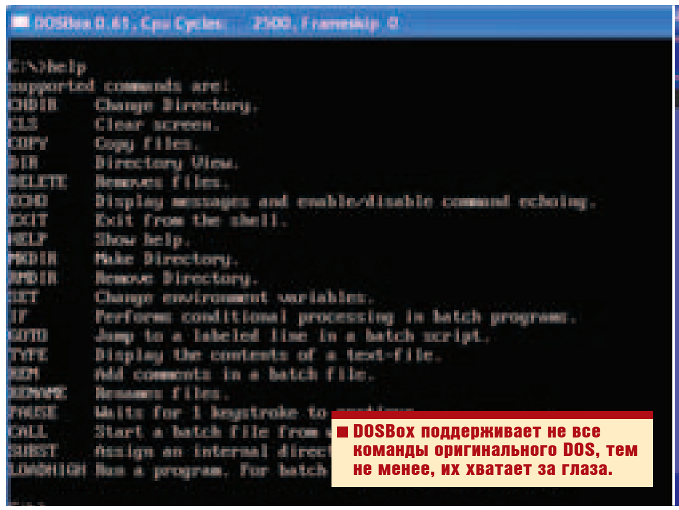
Надеюсь, эти советы помогут тебе играть в любимые старые игры с тем же удовольствием, что и много-много лет назад.

УПРАВЛЯЯ ПАМЯТЬЮ

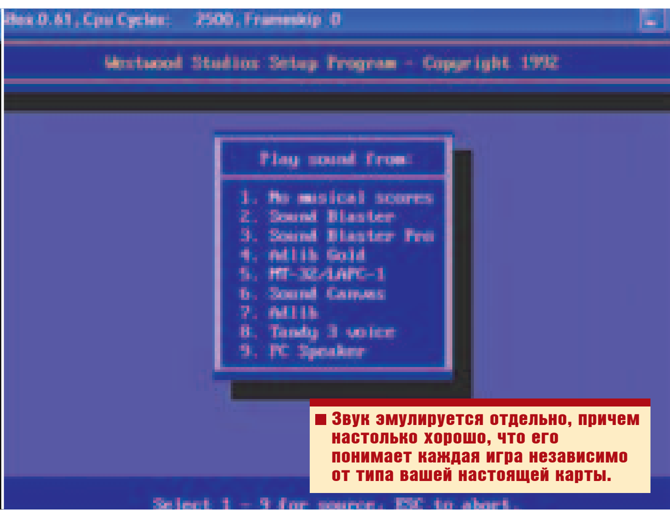
Старые игры, помимо оперативной памяти, используют так называемую «базовую память» и зачастую требуют включение или отключение менеджеров памяти (XMS или EMS) для нормальной работы. В настройках Boxer в разделе CPU & RAM можно включать или выключать поддержку XMS/EMS, а также



регулировать уровень выделенной оперативной памяти (рекомендую поставить 32 Mb). Что касается базовой памяти, то она, включая область High Memory, полностью свободна.

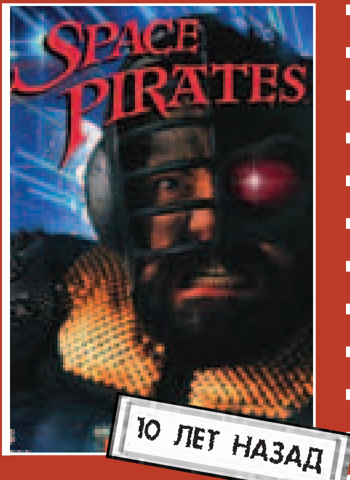


■ DOSBox поддерживает не все команды оригинального DOS, тем не менее, их хватает за глаза.



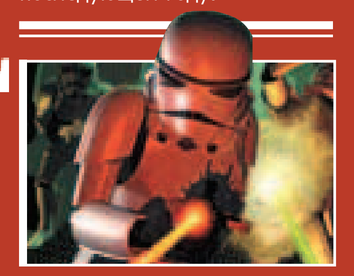
■ Звук эмулируется отдельно, причем настолько хорошо, что его понимает каждая игра независимо от типа вашей настоящей карты.

10 ЛЕТ НАЗАД



УБИТЬ КОСМОПИРАТА

Вышла в свет игра ***Space Pirates*** от компании **American Laser Games**. Как и предыдущие релизы, продукт относится к жанру «интерактивный тир». Задача игрока: управляя мышкой, отстреливать появляющихся на экране отрицательно заряженных граждан. Качество записи живого интерактивного видео по сравнению с предыдущими частями значительно улучшилось, а геймплей остался на том же великолепном уровне. Жаль, конечно, что Space Pirates стала последней игрой компании American Laser Games, которая развалилась в последующем году.



СИЛОВЫЕ РАЗБОРКИ

На прилавках магазинов объявился не совсем обычный 3D-шутер. Он создан по мотивам вселенной ***Star Wars*** компанией **Lucas Games**, а называется весьма угрожающе: ***Dark Forces***. Ты играешь за Кайла Катарна, наемника, которого светлые джедаи напрягли выполнить пару-тройку безобидных миссий. В итоге это приключение выливается в уничтожение сверхсекретного оружия. Игра предоставляет широкие возможности: многоэтажные здания, различные винтовки и автоматы, включая энергетическое оружие, а также гранаты. CD-версия игры включает мощный саундтрек.

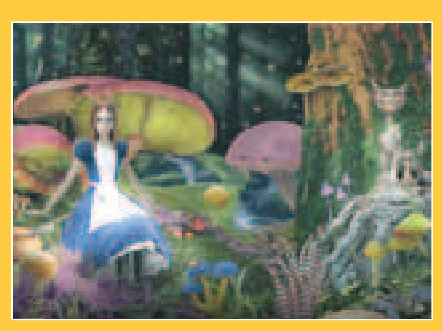
5 ЛЕТ НАЗАД

ПРОЩАЙ, ТЬМА



В наше время самые известные модификации имеют характер массовых мультиплеерных забав. А пять лет назад хорошим тоном считалась разработка полноценной однопользовательской игры на одном из движков с открытой архитектурой. Перспективной игрой считалась коммерческая тотальная конверсия под названием ***Dawn of Darkness***, которая разрабатывалась независимой компанией **Ward Six** на движке ***Quake II***. Разработчики обещали нам мистический средневековый мир, увлекательный сюжет и сильные ролевые элементы одновременно с незамутненным экшеном. Фактически, это был бы фэнтэзийный вариант ***Deus Ex***. Многие обозреватели всего лишь на основе демоверсии отмечали хороший графический движок, увлекательный геймплей и отличный AI. К сожалению, в августе 1999-го проект был закрыт. Разработчики заявили, что движок Quake II уже не устраивает их, необходимы более мощные средства создания игры. С тех пор о проекте не было слышно ни слова. А жаль, хорошая идея загнулась.

АЛИСА В СТРАНЕ МАКГИ



Компания **Rouge** под покровительством **Electronic Arts** начала работу над необычной игрой под названием ***American McGee's Alice***. Первоначальные сведения были довольно скудные: игра базируется на движке ***Quake III***: это означало, что будет как минимум шутер, причем шутер трехмерный. Чуть позже проявились дополнительные шокирующие подробности: извращенный мозг игрового дизайнера придумал неожиданную концепцию. Та самая Алиса, которая должна была попасть в Страну Чудес, загремела прямиком в психиатрическую лечебницу. Ментальная составляющая Алисы искривилась вместе с сюжетом сказки Льюиса Кэрролла. Белый Кролик теперь никуда не опаздывает, а его страсти к убийству позавидовал бы сам Джек-Потрошитель. Королева, предпочитающая видеть отрубленные головы, делает это самолично, а о Синей Гусенице, большой любительнице кальяна, лучше и не вспоминать. Благодаря всему этому, единственную в мире психически ненормальную видеоигру знает каждый поклонник PC-игр.

В магазинах Европы появилось официальное продолжение культовой стратегии ***Command & Conquer: Tiberian Sun***. Игру, правда, успели украсть на одной из презентаций, но это не помешало первому тиражу разойтись полностью в течение недели. Дополнение C&C: Tiberian Sun, ***Firestorm***, появившееся полгода спустя, разошлось в меньшем количестве. Продукт получил теплый прием со стороны журналистов, но встретил определенную неприязнь у хардкорных игроков, которым не понравился некоторый дисбаланс юнитов (кое-как исправленный в Firestorm).

Компания **Eidos** заявила о начале работ над фильмом по мотивам хитовой серии игр ***Tomb Raider***. Приключения всенародной любимицы Лары Крофт легли ответственным грузом на плечи режиссера Саймона Веста, прославившегося кинолентами Con Air («Воздушная тюрьма») и General's Daughter («Дочь генерала»). В главные роли пророчили Кэтрин Зету-Джонс, Анджелину Джоли и Элизабет Херли. Как мы знаем, в итоге образ героини отыгрывала губастая Джоли. Экранизация этой видеоигры потащила за собой сразу десяток других проектов (в том числе и очень удачный боевик по мотивам ***Resident Evil***).

Фирма **Legend**, закончив разработку ***Wheel of Time***, объявила о начале разработки абсолютно нового проекта во вселенной Unreal. Гораздо позже стало известно настоящее название игры – ***Unreal 2***.



Редакционная подписка

Не хватает 240 страниц журнала?

Возьми еще 128 страниц прохождений и кодов в журнале ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC

комплект со скидкой



+



=



Скидка на «Путеводитель» действует до 30 июля

При условии подписки на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель» не менее чем на 3 месяца

ПОДПИСНОЙ КУПОН

☐ Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ» (90 р./мес.)

☐ Прошу оформить подписку на комплект «PC ИГРЫ» и «Путеводитель» (150 р./мес.)

☐ на 3 месяца ☐ на 6 месяцев
☐ на 9 месяцев ☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 2004 г.

☐ PC ИГРЫ + 3 CD
☐ PC ИГРЫ + DVD

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон ____________________
подпись ____________________
сумма оплаты ____________________

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

Заполнить купон и квитанцию → Перечислить стоимость подписки через Сбербанк → Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: **subscribe_pg@gameland.ru** или по факсу: **924-9694**



ПИСЬМО ИЗ НЕИЗВЕСТНОСТИ

Даниил Леви

Рисунки Валерии Коробовой

Бытует мнение, что игрожур – это, прежде всего, развлечение. Пришел мол, запустил игру, рубись «до потери пульса», да еще и получай за это неплохие деньги. Справедливости ради скажем, что и сами раньше придерживались такого же мнения. Но все изменилось за достаточно короткое время. Хватило буквально пары номеров. Но это – лишь мысли по поводу. Не зря праздничным майским утром я решил заглянуть на работу. В стопке бумаг непонятно откуда оказался небольшой текст. Автор отмечен не был, предназначение текста и его журнальная принадлежность также остались неизвестными. Судя по названным проектам – написано не очень давно. Выдержи из работы – чуть ниже.

«...когда ты читаешь эти строки, пальцы моих рук методично набивают обзор очередной игры. Я сосредоточен и внимателен к мельчайшим деталям. Взгляд не опускается на клавиатуру – только текст, ошибки исправлю позже. Случайно вошедшая в комнату девушка сразу замечает две вещи: во-первых, он работает, во-вторых, он болен. Значит, его работа – болезнь. Да, моя работа – болезнь, «синдром учителя», когда предпосылки бросить все к чертям собачьим есть, а бросить никак не получается – слишком втянулся, слишком привык. Не могу без этого, пока не могу...»

«...пусть это звучит излишне пафосно, но это так – я ненавижу видео игры. Все. Консольные – не переношу. При виде PC-проектов начинает тошнить. Да так, что каждый час приходится посещать клозет. Пусть это будет что угодно: ослепительно красивый ***Doom 3*** или притягательный ***Far Cry***, эротическая ***The Singles*** или «русский» ***S.T.A.L.K.E.R.*** Вот выучусь, стану большим и сильным – и все. Auf Wiedersehen, господа коллеги, извольте отпустить. Или не получится? А вдруг не отпустит? А вдруг она не отпустит? Я же говорю, слишком втянулся...»



слишком молод, чтобы обрекать себя на вечное служение Игре. Причем, игра, как таковая, бесформенна. Я не могу ткнуть пальцем в диск и сказать: «О, да, вот мой идеал».

Вошедшая в комнату девушка сразу замечает две вещи: во-первых, он работает, во-вторых, он болен

«...мне надоело уходить от ответа на вопрос: «А где ты работаешь?». А что сказать? Что я просиживаю полдня в офисе, а затем стремглав бегу домой, чтобы... запустить очередной релиз и играть в него до полуночи? Если не засмеют, то, по крайней мере, отнесутся скептически. Потому что не понимают, что играть в игры – это не всегда приятно. Иногда – мучительно больно...»

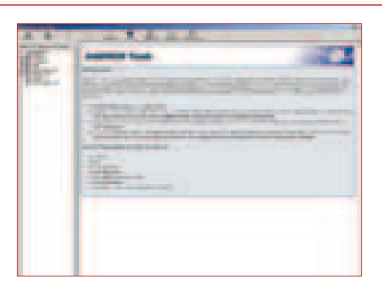
«...летом мучительно больно. Пока на экране монитора разворачивается битва за господство над Вселенной, под окном молоденькие девушки в откровенных нарядах задорно смеются, обсуждая очередные сплетни. Эй, очнись! Выйди на улицу! И правда – ведь я еще молод,

Нет. Занимателен сам процесс «вживания». От распечатки коробки до клавиши uninstall. Это ритуал. Ну а что я могу поделать? Странное ощущение – симпатию вызывает то, что ненавидишь больше всего...»

«...и все же я их терпеть не могу. Вчера в метро увидел девушку, с интересом листающую наш журнал. Подсев поближе спросил: «Простите, а вам зачем это?». Что значит «это» она поняла не сразу, но повторно задавать вопрос не пришлось. «Просто нравится». Это я ожидал услышать меньше всего. «Только порой бывают такие моменты...» – дальше можно было не слушать. Дома я раскопал архив LiveJournal. Словно калька с ее слов. «Ненавижу... терпеть не могу... портят жизнь... отвлекают...». Как хорошо, что я догадался взять у нее сотовый. Ведь ей самое место на страницах нашего журнала...»



Причем игра, как таковая, бесформенна. Я не могу ткнуть пальцем в диск и сказать: «О, да, вот мой идеал»



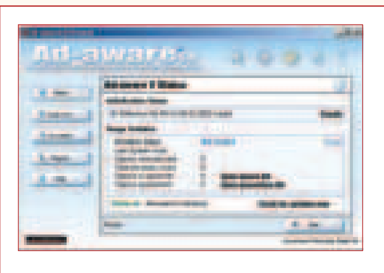
DAEMON TOOLS 3.33

При помощи этого хитрого эмулятора CD/DVD-ROM'а тебе больше не придется беспокоиться за сохранность особо ценных игровых дисков твоей коллекции, а также вздыхать по поводу новомодной защиты на свежих дисках с играми. Что же умеет эта программа? Она создает до четырех виртуальных приводов, понимает кучу форматов образов файлов, монтирует и размонтирует диски на лету как техники команды **Ferrari Formula One**. Эта программа способна эмулировать четыре вида защиты, заставляя игры думать, что их запустили с оригинального диска. Единственное, чего она не может – это самостоятельно создавать образы, так что деинсталлировать **Nero** или **Clone CD** было бы преждевременно.



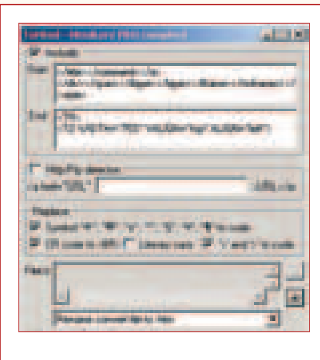
KPROBE 2.1.0

Надоели плохо читающиеся болванки от очередного неизвестного производителя CD-R и DVD-R дисков? А не пора ли взять дело в свои руки и самостоятельно протестировать пару болванок перед очередной крупной закупкой? В этом тебе поможет программа **KProbe**, специально созданная для тестирования читаемости только что записанного диска. Работать с ней очень просто – записал диск от начала до конца практически любой инфой (при желании можно использовать даже свой от **Windows**), запустил KProbe и жди. Через некоторое время ты получишь точный график чтения данного диска и сможешь воочию убедиться, были ли твои деньги потрачены не зря.



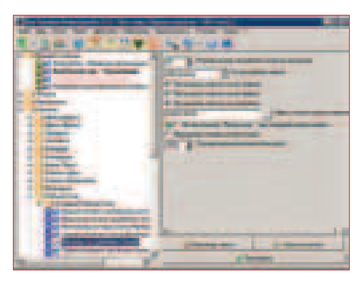
AD-AWARE 6.0

Тебе не надоели внезапно выскакивающие напоминания о том, что ты должен обязательно посмотреть чье-то рекламное сообщение? Увы, в этом несчастье ты не одинок. Но есть хорошее решение – программа **Ad-aware 6.0**, способная распознать в, казалось бы, безобидной бесплатной программке матерого рекламного агента и грамотно провести операцию по его устранению. При этом программа предоставляет исчерпывающую информацию по данному объекту и ведет лог-файлы. Ну а если AdAware в чем-то не уверен, то по крайней мере он информирует тебя о всех потенциальных рисках того или иного действия. Помимо этого, Ad-aware прекрасно распознает большое количество различных троянов, снифферов и прочей «заразы».



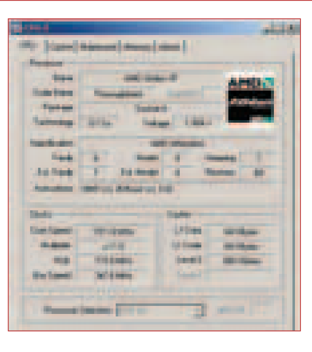
HTMLLERZ PRO

Набор программ, созданный специально для тех, кто работает с большим количеством текстовых файлов – например, для веб-мастеров или программистов всех мастей. С этим пакетом программ сразу по плечу становятся такие абсолютно невыполнимые ранее задачи, как замена или удаление больших кусков текста в сотне-другой файлов, поиск в них же определенных символов, в том числе и не отображающихся на экране (например, символов окончания абзаца), или пакетное конвертирование текстовых файлов в формат HTML и обратно. К тому же, все это снабжено простым и понятным интерфейсом, позволяющим плодотворно работать буквально с момента запуска программы – остается лишь сказать «спасибо!» разработчикам.



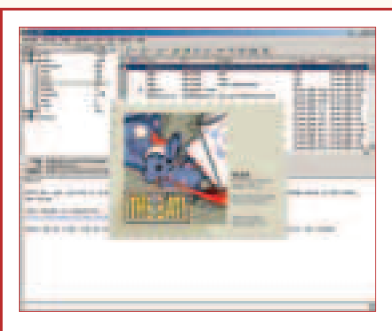
NEO TWEAKER PROFESSIONAL 2.11

Neo Tweaker – это набор утилит, призванных помочь тебе в тонкой настройке **Windows** посредством прямого добавления или изменения определенных ключей в реестре. Согласись, что даже при определенном умении проводить подобные операции вручную, было бы, по крайней мере, неудобно. А здесь все удачно сгруппировано по разделам – автозагрузка системная и персональная, разнообразные запреты действий **Windows**, ускорение работы самой системы и графического интерфейса, установка и удаление программ, очистка кэша, списков документов и вообще устранение следов твоего присутствия за компьютером – вот краткий перечень возможностей данной программы.



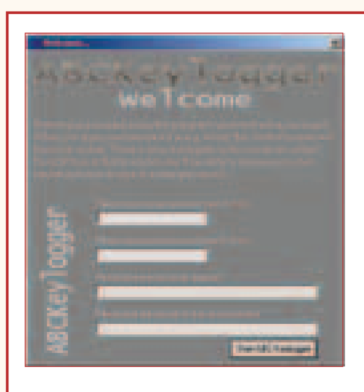
CPU-Z 1.23

Много ли ты знаешь о внутреннем мире своего компьютера? Возможно, ты знаешь, что внутри у него находится процессор **Intel Pentium**. А хочешь быть уверенным, что у тебя именно **Pentium**, а не жалкий **Celeron**? Или что тебе поставили именно тот процессор, за который ты заплатил? Конечно, можно взять в руки отвертку и получить информацию весьма популярным практическим методом, основанном на полном разборе компьютера; но что делать, если на корпусе стоит гарантийная пломба? Выход есть – использовать утилиту **CPU-Z**, которая определит параметры твоего центрального процессора намного быстрее (а иногда и точнее) полного разбора, а заодно расскажет все о памяти и устройстве материнской платы.



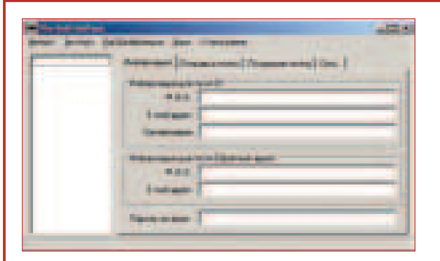
THE BAT! 2.0.2

Если ты все еще не успел попробовать на вкус лучшую в мире программу для работы с электронной почтой, то самое время это сделать, тем более, что не так давно интернет-общественность праздновала выход в свет ее второй версии. Вкратце напомню, чем она знаменита: поддержка большого количества почтовых ящиков, самых современных протоколов получения/отправки почты и авторизации, продвинутые методы сортировки писем, их поиска, хранения, а также высокая степень защищенности от вирусов и взлома в чистом виде как самой программы, так и системы в целом, в чем **The Bat!** обогнал даже бессменного лидера офисных почтовых программ **Outlook Express**. Быть может, и в офисах пришло время перемен?



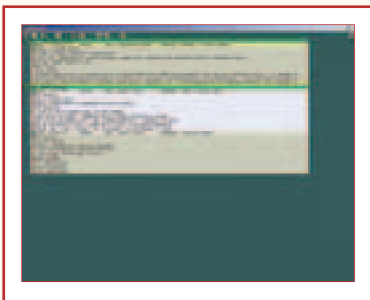
ABC KEYLOGGER

Если у тебя есть младший брат, готовый залезать в интернет при каждом удобном случае, а потом делать вид, что ничего не случилось, то эта программа может тебе помочь. Конечно, слежка – дело нехорошее, но что делать? Возможно, демонстрация лога работы на компьютере заставит его задуматься о последствиях собственных поступков и повлияет на твоего брата в лучшую сторону? Надеюсь, что ты будешь использовать ее только на благо. Программа чрезвычайно проста в использовании – по сути дела она выполняет лишь одну функцию, старательно записывая «все ходы» и предоставляя эту информацию обладателю пароля. А чтобы все тайное стало явным, достаточно набрать пароль прямо в текущем окне.



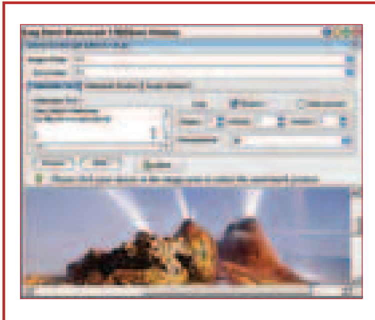
The Bat! UnPass

Все мы время от времени теряем пароли, даже самые аккуратные и памятливые из нас. Что поделать – это жизнь, и с этим фактом приходится мириться. Но зачем нам мириться с самой потерей? Итак, если твоя почтовая программа зовется ***The Bat!***, а ты утерял пароль к одному из почтовых ящиков, то не надо вешать нос – это дело легко поправить. Запускай программу **The Bat! UnPass**, созданную специально для таких ситуаций. Для нее совершенно неважно, «рабочие» ли у тебя почтовые ящики или уже давно лежат мертвым грузом – она покажет тебе все, что можно из них прочитать, включая пароли, сервера, сетевые настройки, имена пользователей и даже адреса явочных квартир, ежели таковые туда были занесены.



ICE BOOK READER

Книги любят все. Но мало у кого есть время их читать, потому что большую часть времени отнимает компьютер. А что, если читать их прямо на компьютере? Этим мы сразу убьем двух зайцев! Вот только читать их на экране монитора не особенно удобно... А если попробовать читать книги не в «Блокноте», а в специальной программе? Например, в **ICE Book Reader Professional**. Ее внешний вид можно настроить сообразно настроению – подобрать цвет фона, шрифт, расстояние между строками, выделение абзацев, буквиц и, наконец, запустить автоматический скроллинг! Сиди себе, текст на мониторе почитывай да закладки ставь. А если книга попадется такой скучной, что заснешь, не беда – там и будильник есть.



EASY BATCH WATERMARK 1.58

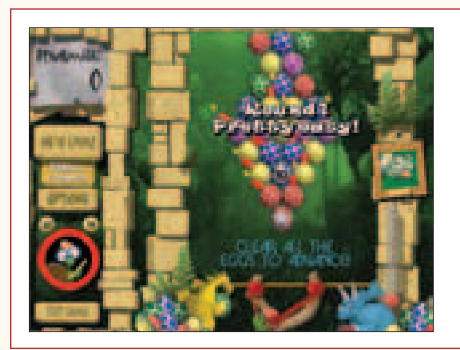
Надеюсь, немногие сталкивались с неприятным моментом, когда твои любовно отснятые цифровые фотографии внезапно появлялись на чужих сайтах с подписями совершенно посторонних людей. Для того, чтобы свести к минимуму возможность экспроприации, существует технология нанесения на цифровые фото так называемых «водяных знаков» – картинок, которые столь искусно накладываются на основное изображение, что и заметишь-то их не сразу. Именно это и делает программа **Easy Batch Watermark**, позволяя «обрабатывать» фотографии целыми директориями. С ее помощью можно спрятать «водяные знаки» в любой части изображения, а также выполнить несложную обработку самой картинки.



EYES KEEPER

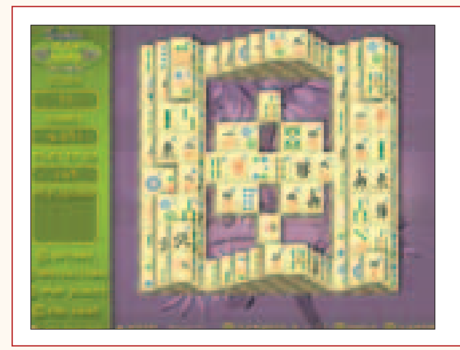
Оказывается, в соответствии с международными нормативами охраны труда, при работе за компьютерным монитором нужно делать небольшой перерыв для отдыха глаз – для взрослых через каждый час, и для детей через каждые полчаса. И тип монитора тут ни при чем – наши глаза устают не от мерцания картинки, а от постоянного напряжения. Чтобы вовремя давать им отдохнуть, существует программа **Eyes Keeper**, которая «вешается» в трей и каждый час весьма вежливо напоминает, что пришло время заниматься своим здоровьем, а также предлагает комплекс специальных упражнений. Эта отечественная разработка была создана в сотрудничестве с одним из наших НИИ, который занимается проблемами гигиены зрения.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.



DYNOMITE DELUXE

Ты никогда не жил в доисторическое время? Оно и видно, что нет, потому как если бы жил, то знал бы, что **Dynomite** – это одна из самых клевых доисторических аркадных забав. Тебя ждет 4 типа игры – от тетрисоарканоида (или арканоидотетриса) до походовой аркады (ха!) с небольшой примесью старых добрых **Color Lines**, да еще с красивой графикой (нормальное пререндеренное 3D) и прикольной озвучкой. А также ты узнаешь, что основной мишенью для шуток – как в прямом, так и в переносном смысле – в тяжкое доисторическое время были... яйца. Впрочем, что-то мне подсказывает, что с тех пор мало что изменилось. Ну что, готов к боевому метанию яиц?



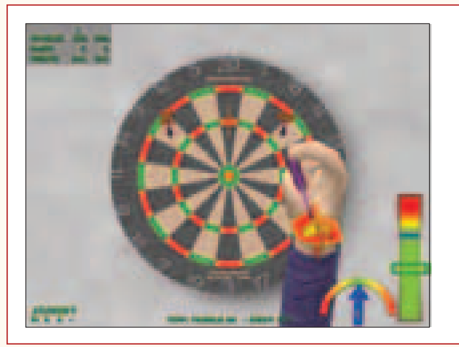
SUPER MAH JONG SOLITAIRE

3000 лет назад, когда Европа пребывала в античности, в Китае повсюду царила прогрессивная цивилизация, а народ играл в «маджонг» – игру, на самый-самый поверхностный взгляд некитайца, слегка напоминающую домино. А охочий до логических игр император как раз повелел своему придворному мудрецу доставить ему новую игру. Мудрец, не долго думая, вывалил на большой поднос костяшки от «маджонга» и выстроил из них «пирамидку», а затем предстал перед императором, попутно выдумывая правила только что придуманной игры. Император остался в полном восторге! Надеюсь, тебе тоже понравится эта демо-версия «Маджонг-пасьянса». Вкушай!



NOLIMITS ROLLER COASTER SIMULATOR

Сегодня будем кататься на американских горках! Запускай эту заботливо скачанную для тебя демку, поплотнее пристегивайся к своему креслу – и вперед! Тебя ждет сорок (в демке, увы, их будет менее половины) настоящих роллеркостерных трасс, одна круче другой. А если ты к тому же припомнишь такую игрушку, как **Roller Coaster Tycoon**, то здесь (и только здесь!) ты сможешь прокатиться по ее радующим глаз 3D-трассам. Для любителей поковыряться в редакторе припасена чертова дюжина базовых треков, плюс возможность пускать по трассе сразу кучу тележек. «Пожалуйста, не вставайте и не размахивайте руками до полной остановки тележки».



3D DARTS PROFESSIONAL

Ну что, опять выставили из ирландского паба? А все, наверное, потому, что там особенно ценятся виртуозы «Дартса» – игры, смысл которой состоит в метком бросании небольших остро заточенных стрел в диск с делениями, и не любят тех, кто в эту игру играет плохо. Не беда. При помощи этого трехмерного симулятора ты быстро восстановишь утраченную форму и задашь перцу завсегдатаям паба, предварительно забившись с ними на пару пинт Kilkenny. В общем, выбирай любой из семи вариантов классического «Дартса», который понравится, оттачивай мастерство – и вперед, за призами.

P.S.: Заделаешься чемпионом на турнире с призовым фондом – пиши, поделим выигрыш.



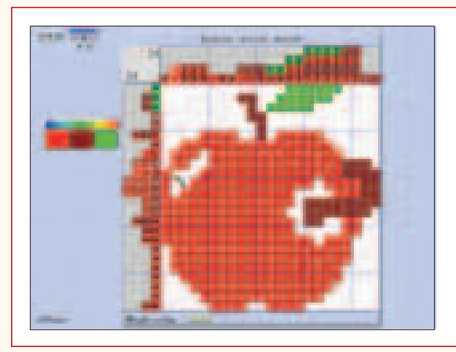
QUADRONOID – THE MAGIC WORLDS V1.7

Ура, еще один старый добрый «Арканоид»! Как, ты не рад этому? Попробую переубедить. Во-первых, «Арканоид» является одной из самых старых компьютерных игр, во-вторых – одной из самых уважаемых. Ну, и в третьих, количество его «клонов» просто не поддается исчислению. Так что смело отбрось все сомнения и попробуй! Тем более, когда есть такой римейк арканоида, как **QuadroNoid**, внутри которого ты найдешь целых четыре вариации классической игры, редактор уровней и просто-таки не поддающийся измерению заряд положительной энергии. А в полной игре нас ждет 7 эпизодов и в общей сложности 90 уровней чистейшего, незамутненного аркадного кайфа.



BOMBERMAN VS DIGGER V2.11

Двойной суперсиквел! Два супергероя – Диггер и Бомбермэн – трудятся в этой аркаде рука об руку. Благодарности за эту суперакцию уходят в адрес наших друзей из компании **Divo Games**, которые в последнее время занимаются очень перспективным делом – изготавливают добротные миксы из старых добрых аркадных игр, благо усилий на это затрачивается немного. А так как мартини с соком может внезапно оказаться вдвойне вкусней одного из компонентов, то и в данном случае результат может оказаться намного интереснее старого доброго «Диггера» (снимаю шляпу перед хардкорными фэнами, ежели таковые найдутся). А разве вам нужны еще какие-либо комментарии?



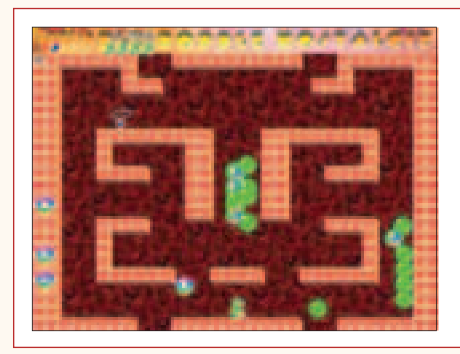
JAPANESE MOSAIC PUZZLES V1.6

Интересно, что это? Похоже на виртуальное вышивание... Как, вы не узнали? Да это же японская мозаика, сиречь «рисуем по номерам», «нонограммы», «логика в стиле о-е-каки» или «японские кроссворды». Как ни назови, смысл в этой забаве один – 180 цветных и черно-белых паззлов, которые с легкостью ввергнут ваши мозги в состояние трудолюбивого японца после рабочего дня. Отставь в сторону все свои дела, откинься в кресле и слушай, как мой голос проникает в самые дальние уголки твоей головы. Никаких других занятий у тебя просто не существует. Равно как не существует никаких внешних раздражителей – только релаксация, релаксация и еще раз релаксация.



AIRSTRIKE II

Так, новобранцы. Кто-нибудь из вас умеет управлять этим вертолетом? Никто? Так, я вижу, мне придется перефразировать свой вопрос. Кто-нибудь из вас, несчастных, помнит платформу **Sega**, а вместе с ней классические игры ***Desert Strike***, ***Jungle Strike*** и иже с ними? А? Кто там сказал «помню?» Три шага вперед! Ну, новобранец, считай, что тебе повезло – получай день отдыха и демку ***AirStrike II***. Все остальные – десять нарядов вне очереди! А чтоб отдых на гауптвахте сахаром не казался, я лично снабжу каждого бойца копией этой игрушки и прослежу, чтобы они вспоминали, наше аркадное детство двадцать четыре часа подряд...



BUBBLE BOBBLE NOSTALGIE

Перед вами игра, сделанная для всех, кто помнит древнюю классическую аркаду про двух дракончиков, изгрыгающих... эээ... нет, не пламя, а пузыри. Пузыри обволакивают ваших врагов, и тебе остается лишь наподдать, прыгнуть на пузырь, чтобы запульнуть его далеко и надолго, и тем самым дожить до окончания игры, где тебя по древней аркадной традиции ждут боссы уровней – Безумный Волшебник и Призрак. Так как аркада классическая, для облегчения жизни (и, соответственно, усложнения смерти) персонажей по пути попадаются фруктишки, овощишки, бриллиантики и прочие бонусы – да эти чертовы прорвы-дракончики постоянно забивали свои желудки черт знает чем...



CUBIS GOLD GAME

На первый взгляд простая аркада, таящая в себе один маленький секрет. В отличие от огромной армии своих двумерных собратьев, обживших офисные пространства многих сотен тысяч компаний, ***Cubis*** является полностью трехмерным вариантом этого популярного типа паззлов. Итак, что мы имеем? Мы имеем доску и кубики нескольких цветов, которые можно как выстраивать в плоскости, так и ставить друг на друга. А дальше – по всем законам жанра: три и более кубиков одного цвета, лишь встретившись по горизонтали или вертикали, мгновенно элиминируются с кучей соответствующих случаю эффектов. Естественно, что все это идет наперегонки с тикающим таймером.

КРУТИМ WINDOWS'У НАСТРОЙКИ



Текст: Михаил Шахов

Хочешь заставить свою операционную систему работать чуть лучше, выглядеть чуть красивее и восприниматься чуть индивидуальнее, чем Windows приятеля? Да не вопрос! Сейчас мы поговорим о программах тонкой настройки ОС – такие утилиты на компьютерном сленге называются «твикерами» (от английского tweak – щипать, подкручивать), с их помощью ты перекроишь свой Windows до неузнаваемости.

IOLO SYSTEM MECHANIC

ТИП ПРОГРАММЫ
менеджер тонкой настройки системы
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
iolo Technologies, INC
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, $49,95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.iolo.com/

System Mechanic – программа, которая умеет чистить операционную систему: удалять из нее ненужные файлы, ключи реестра и другой мусор. Она может оптимально настраивать различные приложения, Проводник, а также параметры доступа в Интернет. С этой программой становится намного легче управлять запуском программ и отслеживать системные изменения при инсталляции нового софта. При необходимости System Mechanic поможет тебе вернуть систему в исходное состояние.

Собственно говоря, System Mechanic – это пакет, в который входят целых 15 утилит, объединенных общим интерфейсом. Сразу нужно отметить, что черно-красно-серый симпатичный оригинальный интерфейс удобен и, несмотря на необычность, довольно **прозрачен** – все стоит на своем месте. Можно с уверенностью сказать, что System Mechanic – одна из самых красочных программ в своем классе.

С помощью данной утилиты можно несколько ускорить работу системы, особенно в части интерфейса. «Механик» умеет оптимизировать и скорость доступа в Интернет (для этого в нем используется программа-наследница знаменитой утилиты NetBooster).

Пакет содержит инструменты для того, чтобы самостоятельно дефрагментировать жесткие диски и оперативную память, изменять список программ, загружающихся вместе с Windows... Наконец, System Mechanic при помощи встроенного компонента Spy Hunter (запускается из вкладки Protect кнопкой Eliminate Spyware) вылавливает максимально возможное число программ-шпионов и «троянских коней», которые нагло присасываются к твоему компьютеру во время прогулок в Интернете и отправляют своим хозяевам информацию о том, какие сайты ты посещаешь. Заявляем сразу: если ты давно не обновлял базы с информацией о шпионах и вирусах, толку от программы будет не так много, как хотелось бы. Поэтому не забудь сразу после установки запустить мастер обновлений.

WINDOWBLINDS

ТИП ПРОГРАММЫ
Tweaker интерфейса Windows
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Stardock Corporation
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware ($19 Full version)
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.stardock.com

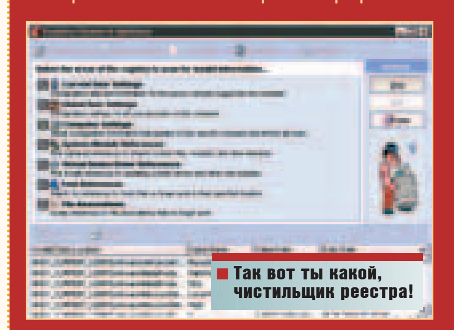
WindowBlinds – программа, позволяющая сделать операционную систему веселее, ярче и красочнее. Данная утилита,

ВОПРОСЫ MECHANIC'ЗАЦИИ

System Mechanic умеет делать массу всего полезного. Например, она отлично чистит и оптимизирует реестр – намного лучше, чем программы-конкуренты. Для очистки надо просто пометить галочкой соответствующие разделы реестра и запустить сканирование. После его завершения программа выведет ссылки на все ветки реестра, содержащие ошибки. Тебе останется только их удалить – выборочно или все сразу, как хочешь.

Имей в виду, что все внесенные в реестр изменения программа при необходимости может отменять, если ты озаботился созданием резервной копии реестра. Перед сканированием и «ремонтом» не забудь зайти на вкладку Backup (в правой верхней части окна модуля Registry Cleaner & Optimizer) и щелкнуть кнопку Backup Now – много времени это не займет.

Кстати, так же, как и ключи реестра, обнаруживаются и удаляются несуществующие ярлыки. В завершение манипуляций с System Mechanic попробуй запустить очистку винчестера от ненужных файлов – и ты увидишь, сколько разного хлама присутствует на твоем жестком диске. Бывает, что до 10% занятого места на диске оказывается обыкновенным мусором, временными файлами, ненужными копиями...



Так вот ты какой, чистильщик реестра!



Windowblinds: это меню «Пуск». Опознать его стало непросто.



System Mechainc: выглядит неплохо.



Суровый интерфейс программы Bootskin.

предназначенная для настройки внешней части пользовательского интерфейса в операционных системах Windows 98, ME, 2000 и XP, предоставляет охочему до украшательств пользователю даже больше возможностей, чем рассмотренная в прошлом выпуске «Софтблока» программа **StyleXP.**

WidowBlinds позволяет изменять внешний вид всех без исключения элементов оформления интерфейса ОС: от заголовков окон до различных текстовых полей, кнопок и меню. На рисунке, например, видно, что она наворотила поверх меню Пуск. Впечатляет, правда?

Программа не только изменяет графическое оформление интерфейса, но и добавляет к нему несколько полезных опций – например, включает размещение в окнах новых кнопок для управления часто используемыми приложениями (такими, как проигрыватель MP3).

WindowBlinds – потомок старейшей ветви программ для настройки интерфейса Windows. Именно поэтому ее можно считать самой надежной и стабильной среди аналогов. Программа оперативно поддерживается разработчиками, адекватно развивается и распространяется повсеместно. На известном сайте **www.wincustomize.com** можно найти более 2800 красочных скинов для использования вместе с WindowBlinds: их делали и дизайнерские фирмы, и просто энтузиасты. В общем, глобальное доминирование на рынке программе пошло только на пользу.

Интерфейс WindowBlinds вполне современный, однако без лишних изысков. Единственное, что в нем может поставить пользователя в недоумение – использование вместо кнопок или закладок многостраничного диалога стандартных ссылок из web-панелей Windows XP (в терминологии Microsoft такие панели с ссылками называются «списками задач»). Чтобы применить к интерфейсу сделанные изменения, не надо разыскивать по всей программе кнопку Apply или OK. Достаточно просто щелкнуть в левой части окна ссылку Apply changes. Не забывай делать это каждый раз, когда захочешь посмотреть, что у тебя получилось.

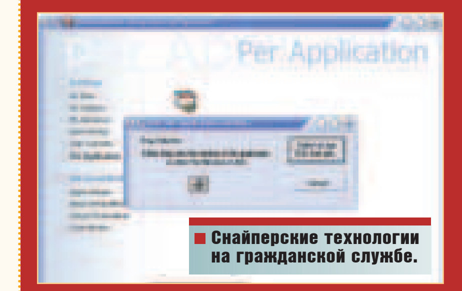
Выбрать одну из поставляемых в комплекте с программой тем можно на закладке My Skins (она включается и активизируется сразу после запуска программы). В нижней части окна находится линейка прокрутки, позволяющая перемещаться от одной темы оформления к другой. Как будет выглядеть схема после активации, можно видеть в области просмотра чуть выше нее.

В правой верхней части окна находятся ссылки для управления программой. Тут можно устанавливать новые обложки с

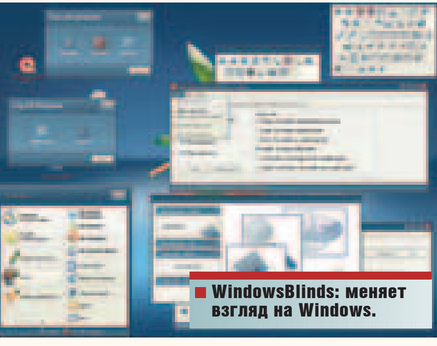
ВЕРТАЙ ИНТЕРФЕЙС ВЗАД!

Интересная возможность **WindowBlinds** заключается в том, что она может не обвешивать мишурой некоторые окна – скажем, Microsoft Word после «наведения красоты» начинает выглядеть настолько непривычно, что комфортно работать с ним уже не получается. Если у тебя образовалась схожая проблема, тебе придется проделать следующее: запустить программу, которую ты хочешь вернуть к первоначальному виду; запустить интерфейс управления WindowBlinds; перейти на вкладку *Per Application*, щелчком по кнопке *Add Per Application Setting* вызвать диалог выбора программы, которую ты собираешься привести «в божеский вид»; ухватить мышкой значок «оптического прицела» из этого диалога и перетащить его в окно программы, которое надо привести к исходному виду; в группе *Total exclusion* появившегося на экране диалога установить флажок *Ignore this application and do not skin it*, выбрать в списке *Skin to use for this application* пункт *Use specified skin*, и после нажатия кнопки *Select skin* выбрать обложку под названием *Disabled*.

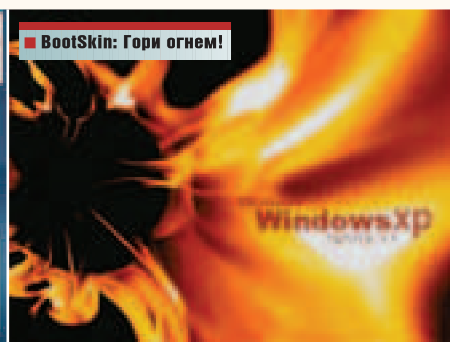
Редкие программы для украшательства Windows позволяют не только любоваться полученным интерфейсом, но и хоть как-то работать на разрисованной системе. Отрадно, что WindowBlinds является исключением.



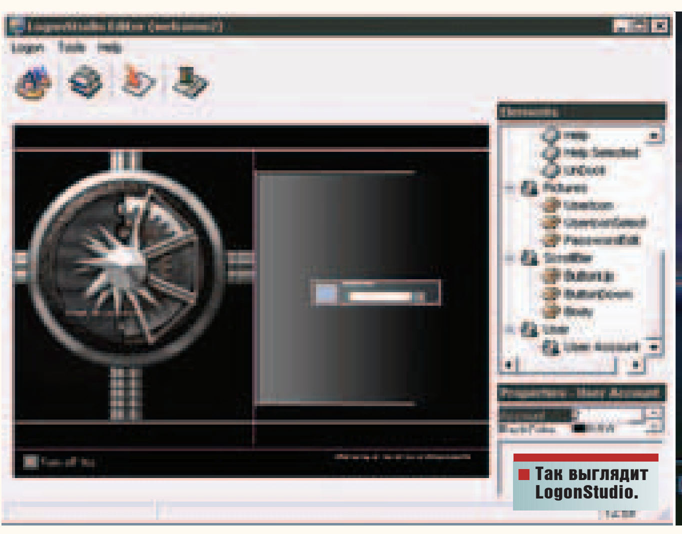
Снайперские технологии на гражданской службе.



WindowBlinds: меняет взгляд на Windows.



BootSkin: Гори огнем!



Так выглядит LogonStudio.



Экран входа по версии LogonStudio.

диска, скачивать их из Интернета, фильтровать список обложек по тому или иному параметру, удалять и изменять обложки и, наконец, активировать их одним щелчком мыши (ссылка Apply this skin now).

BOOTSKIN

ТИП ПРОГРАММЫ
менеджер экрана загрузки Windows
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Stardock Corporation
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.bootskin.com

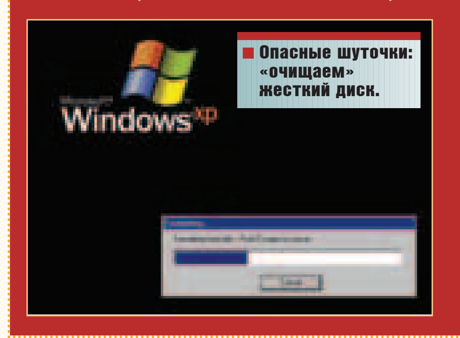
Маленькая, бесплатная и очень простая программа **BootSkin** принадлежит перу тех же самых разработчиков, что и рассмотренный выше огромный пакет WindowBlinds. Данная программа выполняет несложную, но в то же время крайне оригинальную функцию. Ее интересы никак не распространяются на настройку и изменение вида самой операционной системы и ее программ. Эта программа изменяет картинку, которая демонстрируется на экране в процессе загрузки Windows XP или Windows 2000, чтобы пользователь не скучал. На рисунке можно увидеть пример изображения, которое может установить в качестве загрузочной заставки программа BootSkin.

Программа настолько проста (всего две кнопки и линейка прокрутки – вот и весь интерфейс), что говорить о ней дольше пяти минут – бессмысленно. Но такая простота, безусловно, для любой программы является скорее весомым достоинством, чем недостатком.

Что же тут все-таки есть? Зачем оно нужно? Все просто: кнопка Preview позволяет просмотреть выделенную в списке заставку в увеличенном виде, кнопка Apply устанавливает эту же заставку на место активной в системе. Наконец, не слишком очевидный элемент управления – пункт Browse boot screen library. Эта функция позволит запустить твой браузер на просмотр страницы, с которой можно скачать дополнительные заставки для BootSkin (на момент написания этой статьи на сайте их было 711). Щелкни по скачанному файлу дважды, и программа самостоятельно запустится для его просмотра и установки. В принципе, это все. Правда, у BootSkin есть еще и два меню – File и Help. Единственное, что тебе может пригодиться в них – это возможность случайным образом выбирать заставку при загрузке. Чтобы активировать такую возможность, установи в меню File галочку возле пункта Random boot screen at startup.

ШУТОЧКИ С НАМЕКОМ

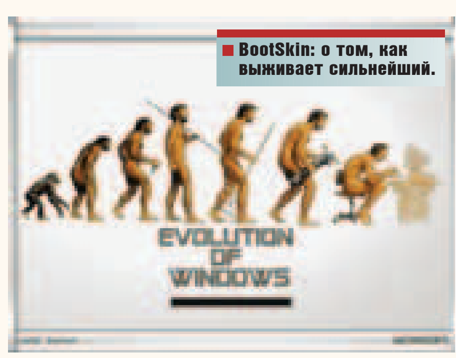
Кстати, то, что вы видите на рисунке в качестве примера загрузочной заставки от BootSkin – это обычное, абсолютно безобидное украшательство. Но иногда программу BootSkin используют не в таких мирных целях. Ее возможности предоставляют огромное поле деятельности для подшучивания над друзьями. Вы можете увидеть здесь рисунок, на котором изображена заставка, имитирующая при загрузке процесс форматирования жесткого диска.



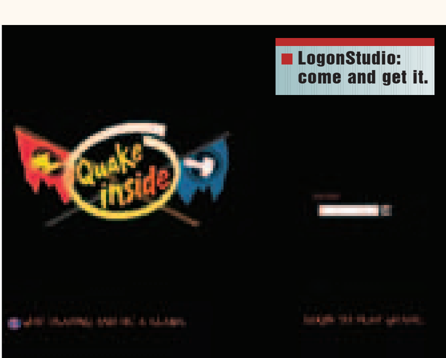
Опасные шуточки: «очищаем» жесткий диск.

Надо сказать, что имитация получается весьма и весьма реалистичной – особенно если учитывать, что при загрузке Windows XP часто начинает свирепо скрежетать винчестером.

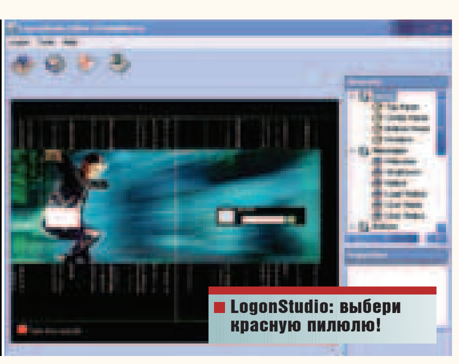
В общем, если установить на компьютер твоего приятеля BootSkin и незаметно поменять классическую его заставку на эту или одну из похожих на нее (бывают темы, эксплуатирующие ту же идею; но бывают и другие – например, имитирующие «синий экран смерти»), то несколько минут не слишком доброго веселья тебе обеспечены. Остерегайся только пробовать эту штуку на людях без чувства юмора: так можно и по шее получить.



BootSkin: о том, как выживает сильнейший.



LogonStudio: come and get it.



LogonStudio: выбери красную пилюлю!

LOGONSTUDIO

	ТИП ПРОГРАММЫ
	менеджер экрана входа в Windows
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	Stardock net, INC
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
	Freeware
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	http://www.logonstudio.com/

Последняя из рассмотренных в этой статье программ-твикеров, **LogonStudio**, разработана все той же компанией **StarDock** – на этом рынке фирма является чуть ли не монополистом. С помощью LogonStudio можно изменять вид того экрана, который пользователь наблюдает при входе в Windows XP – если, конечно, пользователь не отключил этот экран в настройках системы вовсе. В общем, утилита прекрасно подойдет пользователям самой современной из операционных систем от Microsoft, не желающим наблюдать оную операционную систему в том виде, в котором ее благословил на успешную монополизацию рынка великий Билл Гейтс. Экран входа в систему можно изменять и из самой Windows – в определенных пределах. Но качественнее и с большим числом возможностей перестраивать этот экран следует именно с помощью LogonStudio.

В отличие от предыдущей утилиты, LogonStudio обладает сравнительно сложным интерфейсом и довольно широкими возможностями. Так, программа умеет загружать любые картинки для создания из них экранов, редактировать изображения при помощи установленных в системе пользователя графических пакетов, а затем самостоятельно расставлять по рисункам элементы управления (поля для ввода пароля, ссылки на выключение компьютера).

Настройки LogonStudio, несмотря на довольно сложный интерфейс, предельно просты. Собственно, они сводятся к тому же разрешению использовать случайно выбранные картинки при загрузке. Впрочем, тут еще можно включить опции, позволяющие вывод на экран входа в систему информации об авторе скачанной из Интернета темы (более 1200 готовых заставок можно скачать с сайта **www.wincustomize.com**). Ума не приложу, для чего такая возможность может пригодиться рядовому пользователю. Пожалуй, она введена в программу разработчиками именно для поощрения тех, кто рисует готовые темы.

Кстати, кнопка Restore default XP logon, доступная на всех вкладках программы, позволяет в любой момент вернуть настройки операционной системы в первозданный вид. Впрочем, можно и просто удалить LogonStudio с помощью инструмента Установка и удаление программ из Панели управления Windows – и все вернется на круги своя автоматически. По крайней мере, должно вернуться, но срабатывает это почему-то не всегда.



№ 8 ● АВГУСТ ● 2004

PC ИГРЫ

ЭКСКЛЮЗИВ
- ● Видеоинтервью с Fatal1ty
- ○ Видеоролик «Казаки II: Наполеоновские войны»
- ○ «День читателя». Фото и ● видеоматериалы.
- ○ Наши в городе ангелов. Репортаж о поездке журналистов (game)land'a на выставку E3. Части первая и вторая

ДЕМОВЕРСИИ
- ● Rapid Gunner
- ○ Chessmaster 10th Edition
- ○ Juiced
- ● Т-72: Балканы в огне
- ● D-Day
- ● Zoo Empire
- ○ CallOfDuty
- ○ GTA: Vice City
- ● Half-life
- ● Operation Flashpoint
- ○ Painkiller
- ● Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
- ● Savage
- ● Unreal Tournament 2004

ДОПОЛНЕНИЯ
- ○ «Власть Закона»
- ○ «Операция Silent Storm: Часовые»
- ○ BFVietnam

SHAREWARE
- ○ 3D Darts Professional Demo
- ○ Super Mah Jong Solitaire
- ○ Bomberman vs Digger
- ○ Bubble Bobble Nostalgie
- ○ Japanese Mosaic Puzzles
- ○ Cubis Gold
- ○ Dynomite Deluxe
- ○ NoLimits
- ○ Quadronoid
- ○ Airstrike II

SOFTБЛОК
- ○ EasyBatchWatermark
- ○ Neo Tweaker Professional 2.11
- ○ ABC Keylogger
- ○ Ad-aware
- ○ CPU-Z 1.23
- ○ DaemonTools
- ○ EyesKeeper
- ○ HtmlLerzPRO
- ○ ICE Book Reader
- ○ KProbe
- ○ The Bat! UnPass
- ○ BootSkin
- ○ LogonStudio
- ○ System_Mechanic
- ○ WinBlinds

ВИДЕО
- ○ «Вивисектор: Зверь внутри»
- ○ «Мор. Утопия»
- ○ «Морской Охотник»
- ○ Battlefield 2
- ○ Counter-Strike Source
- ○ Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- ○ Rollercoaster Tycoon 3
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- ○ The Sims 2
- ○ World of Warcraft
- ● Xpand Rally

ПАТЧИ
- ○ «Власть Закона»
- ○ Soldner
- ○ Warcraft 3: TFT
- ○ «В тылу врага»
- ○ Unreal Tournament 2004

А ТАКЖЕ
- ○ Софт, бонусы, драйвера, обои, эксклюзивная подборка игровой музыки. а так же" - фотографии со дня читателя

○ *на CD и DVD*
● *только на DVD*

ЭКСКЛЮЗИВ







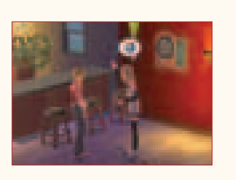
- ● Видеоинтервью с **Fatal1ty**
- ○ Видеоролик ***«Казаки II: Наполеоновские войны»***
- ○ **«День читателя»**. Фото и ● видеоматериалы.
- ○ Наши в городе ангелов. Репортаж о поездке журналистов (game)land'a на выставку **E3**. Части первая и вторая

ДЕМОВЕРСИИ



- ● Rapid Gunner
- ○ Chessmaster 10th Edition
- ○ Juiced
- ● Т-72: Балканы в огне
- ● D-Day
- ● Zoo Empire





ДОПОЛНЕНИЯ

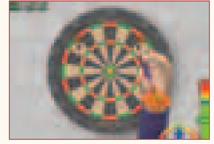
- ○ «Власть Закона»
- ○ «Операция Silent Storm: Часовые»
- ○ BFVietnam
- ○ CallOfDuty
- ○ GTA: Vice City
- ● Half-life
- ● Operation Flashpoint
- ○ Painkiller
- ● Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory
- ● Savage
- ● Unreal Tournament 2004



SHAREWARE

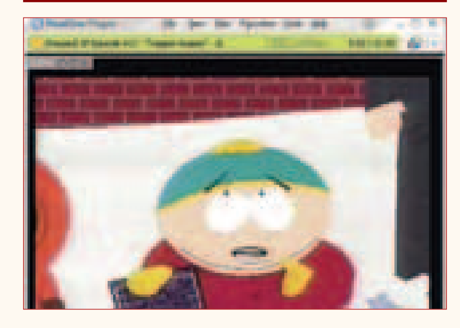


- ○ 3D Darts Professional Demo
- ○ Super Mah Jong Solitaire
- ○ Bomberman vs Digger
- ○ Bubble Bobble Nostalgie
- ○ Japanese Mosaic Puzzles
- ○ Cubis Gold
- ○ Dynomite Deluxe
- ○ NoLimits
- ○ Quadronoid
- ○ Airstrike II



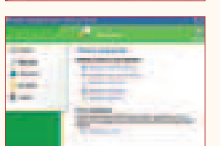


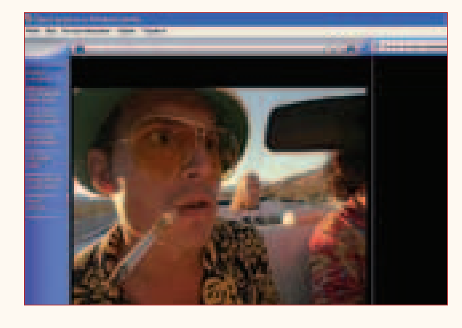
SOFTБЛОК



- ○ Easy Batch Watermark
- ○ Neo Tweaker Professional
- ○ ABC Keylogger
- ○ Ad-aware
- ○ CPU-Z
- ○ DaemonTools
- ○ EyesKeeper
- ○ HtmlLerzPRO
- ○ ICE Book Reader
- ○ KProbe
- ○ The Bat! UnPass
- ○ BootSkin
- ○ LogonStudio
- ○ System Mechanic
- ○ WinBlinds

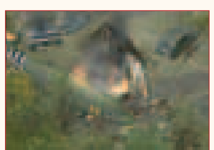






ПАТЧИ

- ○ «Власть Закона»
- ○ Warcraft 3: TFT
- ○ «В тылу врага»
- ○ Unreal Tournament 2004



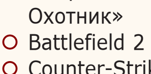






ВИДЕО

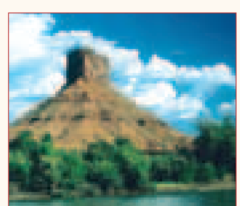
- ○ «Вивисектор: Зверь внутри»
- ○ «Мор. Утопия»
- ○ «Морской Охотник»
- ○ Battlefield 2
- ○ Counter-Strike Source
- ○ Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- ○ Rollercoaster Tycoon 3
- ○ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- ○ The Sims 2
- ○ World of Warcraft
- ● Xpand Rally

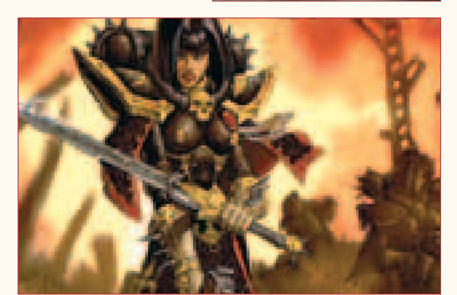




А ТАКЖЕ

○ Бонусы, обои, эксклюзивная подборка игровой музыки, фотографии со дня читателя





МАРКИ ОТКЛЕИВАЮТСЯ УТЮГОМ, А НА ВОЗВРАТ ПИСЕМ ДЕНЕГ НЕТ

На письма отвечал Святослав Торик

Недавно прошел День Читателя всея (game)land. Любители нашего журнала, осевшие представителей «PC ИГР» в CafeMax'ах в Москве и Санкт-Петербурге, вовсю требовали автографы отсутствующих редакторов и взмыленного Эдика. А я не пришел. Я взял полотенце и пошел на реку. Хватит уже у компа сидеть, лето на дворе!

ПИСЬМО НОМЕРА

Йа решил написать вам письмо. Я не есть руский, но я читаю ваш журнал «ПИСИ-Игры», написанный на рускам изыке. Меня очень не радуэт каличество апечаток и орфографичеських ошибок в журнали. Йа есть живу в Грузия и йа зарезать ваш каректор, если это будет продолжатса...

Сергей БаЖэ

Это письмо стало первым за последние полгода, чью орфографию и пунктуацию я не тронул. У меня есть серьезные основания полагать, что если я изменю хоть букву этого восхитительного сообщения, меня положат не очень далеко от корректора. Судя по вашему письму, дорогой Сергей, вы окончили филологический факультет МГУ, ибо если уж я не притронулся к тексту, то корректор, принимая во внимание ваше бесценное предложение, тем более его не коснется. Мы искренне рады, что среди наших читателей попадаются столь образованные, умные и вежливые граждане. Сами мы, конечно, ослы необразованные, нас еще учить и учить, но уж вы-то, вы, Сергей, просто светило русской словесности! Я восхищен вашей скромностью и прямолинейными выражениями своих естественных желаний!
Уважаемый Сергей (вот уж не знаю, как вас по батюшке)! Может быть, вы все-таки не будете нас резать, а? Мы с корректором скинемся на учебник Розенталя с дарственной надписью и обязательно вышлем его вам, ведь вы – победитель нашей ежемесячной рубрики! Поздравляю, Сергей!


Наш любимый корректор Лиза Снежная ушла в глубокое подполье...

Здравствуйте, PC ИГРЫ!!!
Решила вам написать! Только не выкидывайте мое письмо сразу! Прочитайте, пожалуйста! Вы самый лучший журнал про компьютерные игры! Информативный, интересный, полезный, недорогой и красивый! У меня есть все ваши номера! Даже первый! Спасибо вам за то, что вы есть! Но у меня есть несколько рассуждений/вопросов.
Во-первых, коснемся темы The Sims 2. Уже, наверное, 2 года все мы ждем игру, и каждый месяц дату релиза переносят! Зачем они это делают? Зачем так поступать с геймерами!? Им хочется навести ажиотаж на будущую игру? После этого ее даже покупать-то не хочется!
Во-вторых, во всех журналах рьяно «борются» с манчкинизмом и читерством. Но зачем!? Ведь человек сам решает, как ему получать удовольствие от игры. Может, он балдеет от читов? Да и для того, чтобы найти ВСЕ секреты игры используются те же читы! (признайтесь, вы ведь тоже иногда ими пользуетесь?) Я ни в коем случае не призываю использовать коды, а только пытаюсь отстоять справедливость!
Манчкины... Может, я не так поняла проблему манчкинизма... Но что плохого в том, чтобы прокачать своего персонажа до высшего уровня? Авторами так и задумано!? Это ведь поможет перепробовать все навыки персонажей! Какое дело другим, кто как играет!? В личную жизнь ведь никто не лезет! Человек купил диск и вправе его использовать, как хочет! Или нет???!!! Конечно, не спорю, что радость от игры убывает, но ведь, согласитесь, что хоть в игре хочется побыть БОГОМ! Объясните, если я не права! Это ведь важно! И важно услышать ваше мнение!

Лилия *@vistcom.ru**

Здравствуй, Лилия! Письмо не выкинул – пригодится! Спасибо за комплименты! У меня есть все твои письма! И первое, и последнее – вот это! И ответы у нас есть!
Во-первых, разработка игры средней хитовости занимает полтора года. Повышенной хитовости – от двух до трех. Мегаигры – от трех лет и выше. Так что, зря ты так. Я вот тут намедни скрасил себе жизнь игрой ***The Singles***. Узнал для себя много нового, даже пару раз уходил в себя, размышляя над собственной отсутствующей на данный момент личной жизнью. Многое переосмыслил. Хоть тебе и четырнадцать лет (а игра предназначена лицам от 16), но все равно порекомендую. Надеюсь, твои родители меня не убьют.
Во-вторых, мы не боремся с манчкинизмом. Мы вообще никак к нему не относимся – это все читатели. Нужны чит-коды и советы по прокачке? Читайте рубрику «Help.txt» и журнал **«ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ»**. А вообще, я тут недавно написал статейку на тему «Зачем мы играем», но злобный дядя Герокунст не пустил ее в номер, сказав, что она слишком сложная для нашей аудитории (а еще он называл тебя желтым земляным червяком!). Так что вкратце изложу основные тезисы. Дело в том, что игра подобна математической задаче. Имея способы решения, ты произво-



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу


Геймеры галактики обьединяйтесь.

В духе Бредбери оставляю вам домыслить все вышесказанное, ибо внутричерепная мышца не должна надолго выключаться. Извините за знаки; я способен с детства к анализу и синтезу, а не к аккуратности и педантичности. Также не бейте за то, что дублирую само письмо, ведь они часто не доходят (у меня). А знаете, как обидно, когда твой «спанж» растворяется в бесконечных нулях и единицах этой бесчеловечной паутины?

Искренне ваш, т.е. ложно свой Вереволф (от фамилии, а не от понта).

Werewolf *@list.ru**

дишь определенные действия, приводящие к правильному либо неправильному результату. В процессе игры ты набираешь опыт решения задач, получаешь новые способы, более рациональные или предназначенные для выполнения другого рода миссий. Таким образом, практически любая игра состоит из постоянного соперничества «игрок-компьютер», а, используя чит-коды, ты отвергаешь множество интересных, изящных методов решения игровых задач. Впрочем, каждый выбирает сам.
Вот такое мнение, Лилия!

Ave PC! Заметил тут ваш слоган на обложке – молодцы. Люблю скромность, а уж как сама фраза выверена! Вроде и не пафосно (мне всех околокисточных отростков не хватит, чтобы перечислить все «лучшие журналы» о комп. играх), а сразу ставит все на свои места. Вы бы человеку, придумавшему сей слоган, пива, что ли, купили какого дорогого, или хотя бы руку за меня пожали.
(Мысль делает крутой поворот, заставляя домохозяек в ужасе закрыть глаза). Сейчас у всех спасающихся от всевидящего и (главное) всехочущего военного призыва людей идет сессия. Сие означает, что игры теперь стоят где-то между как никогда коротким сном и чемпионатом Европы по футболу (не играми едиными). И в лучшие дни (при вдумчивом прохождении) редко меньше недели угробишь, а теперь... И вот мы подходим к самому интересному. Читая ваш (и не только) журнал, я ожидаю в ближайшее время огромное кол-во «муст хаве» игр. Даже если не принимать во внимание денежный аспект, возможности поиграть в них во все – нет, что неизбежно ведет к душевным мучениям в духе осла с двумя охапками сена. Многие мои друзья не покупают журналы. Им хватает приторной надписи на коробке второсортного дерьма от «но наме» производителя. Но их единственные душевные муки – это проигрыш любимой команды по (вид спорта) из-за патологической неспособности игроков протрезветь.

Евхаристо и тебе, Вереволф. Спасибо за комплименты – ты первый, кто догадался похвалить не обложку диска/субъективные оценки/прическу Инны, а самое дорогое и неповторимое из всего, что у нас есть. В ответ могу похвалить твое правописание – оно не вызывает таких страдальческих мук, которые ты описываешь.
Время – это, разумеется, деньги. К определенному возрасту каждый человек, будь он ростовским задавакой или обычным геймером, приходит к мысли о том, что двадцати четырех часов в сутках катастрофически не хватает. Нужно как минимум тридцать, а то и все пятьдесят. Если бы на планетах нашей с тобой солнечной системы существовала жизнь, половине из жителей этих планет геймерское счастье было бы обеспечено, в то время как другой половине времени едва хватило бы на лекции и сон. Посуди сам: начиная с невезучих жителей Юпитера, где сутки длятся 9 часов, Сатурна – 10 часов, Урана – 17 часов и Нептуна – 17.5 часов и заканчивая радостно прыгающими гуманоидами Марса, который неторопливо оборачивается вокруг своей оси со скоростью 25 часов/оборот, Плутона (6.5 земных суток), Меркурия (59 суток) и настоящими халявщиками, которых так и не описали Стругацкие, венерианцами, тусующих с утра до утра ажно 243 суток. Брэдбери, говоришь? Марсианские хроники? Даешь по Венере каждому землянину! Если бы в моем распоряжении было столько времени, я бы наконец-то прошел все части ***Might & Magic***.

Привет всем, засветившимся в создании журнала PC Игры.
Мне захотелось обсудить особенности российского рынка компьютерных игр. Я заметил, что современные журналы пропагандируют покупку легальных копий игр и хвалят наших издателей, дескать, цены у них лишь чуть выше пиратских, и качество хорошее,

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

ХАЛЯВНЫЙ ИНТЕРНЕТ
Я, блин, все облазил – даже страницы друг о друга тер, вдруг заштукатурили. Нет, ничего не нашел. Что с этим всем делать-то?

ОТВЕЧАЮТ ЧИТАТЕЛИ
1. Смотри страницу 27, внизу.
2. Маза в том, что если ты придешь в этот КафеМакс и возьмешь час Интернета, то дай им этот купон и получи еще час бесплатно. КафеМаксы есть только в Москве (3) и в Питере (1).

В ТЫЛУ ИГРОКА
Мне всегда нравились ваши статьи, и вот читаю я в последнем номере про игру «В тылу врага». Цитирую: ..дав солдатам команду забраться внутрь танка, ты увидишь, как они карабкаются на танк , а не исчезают в разреженном эфире. Так вот, в демо-версии это делает только первый солдат, а остальные просто залезают на танк и пропадают, видно они проходят через закрытый люк. Не надо так разочаровывать.

ОТВЕЧАЕТ ЕГОР ПРОСВИРНИН
1) Тема номера готовится минимум две недели.
2) Темой номера никак не может стать демоверсия игры.
3) Сам я, лично, эту демку в глаза просто не видел, она появилась уже после сдачи материала.
4) Тема номера писалась по версии игры, которая минимально отличалась от финальной, в основном по части незначительных ошибок.
5) Игра неимоверна сильна. Вы поиграли в демо-версию и пытаетесь выносить ей вердикт. Я играл в полную версию, более того, писал по ней «Тему номера» и, наверное, знаю об игре больше чем вы.

ДИСКвалификация
А у меня такое безобразие: значит, в журнале написано, что на DVD есть демка игры Port Poyle 2, но ее нет! И все тут. Я расстроился. И вместо нее какая то тупая Rise of Nations: Thores and Patriots, но когда ее пытаешься установить, то запускается установка PANZERS!. Так вот, я зашел вручную на диск и заметил, что там две демки одой и той же PANZERS. Вы что, с ума сошл? А Где ваши Порт Рояль 2? или Тхор и Патриотс гребанная! Так еще с прошлого диска пытался установить Opera 7, но вместо Оперы вы засунули туда русификатор ее! Что за безобразие!?

ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ
ТАКИХ багов не будет больше – это точно.

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала

перевод литературный, при этом еще и к нравственности покупателя обращаются. Кроме того, эти же журналы пишут рецензии, обзоры и т.д. на Max Payne 2, GTA: Vice City, UT2k4 etc, но все эти игры у нас никто не издает. Это значит, что человек, решивший поиграть в какую-нибудь такую игру, вынужден будет заказать ее, например, в Америке (я не знаю, можно ли у нас где-либо купить легальную копию игры) по цене, установленной иностранным издателем. Мне интересно, много ли у нас таких людей? В любом случае, большая часть поклонников вышеперечисленных и многих других игр идут другим путем – покупают их у пиратов по тарифу около трех у.е. за CD. Что они при этом получают? Все жалуются на отсутствие качественного перевода «Half-Life 2. И вот теперь я задаю тот вопрос, из-за которого пишу это письмо: вам вообще нужен перевод? Со мной мало кто согласится, но я считаю, что игры гораздо лучше выглядят в оригинале. Можете со мной спорить, утверждать, что я призываю играть в игры серии Silent Hill на японском (а почему нет?) – но под оригиналом я понимаю прежде всего англоязычные версии. Так сложилось, что именно на этом языке разрабатывается большая часть программных продуктов (и вообще, english больше остальных языков похож на C++!). И разработчики той же серии Silent Hill наверняка уделяли английской версии не меньше внимания, чем японской, что позволяет мне считать английскую версию вполне оригинальной. А переведенная игра, пусть даже качественно переведенная, – это уже не та игра, не та атмосфера; многие вещи теряют свой смысл при переводе с одного языка на другой (не важно, с какого на какой).
В то же время, пираты в отличие, от наших фирм-издателей, всегда распространяют вместе со своими русскими версиями (которыми я не пользуюсь) еще и английские. У меня были случаи, когда при покупке легального диска с надписью «Полные русская и английская версии» на нем оказывалась лишь русская, так что наши издатели проигрывают конкуренцию пиратам еще и потому, что не уделяют должного внимания оригинальным версиям. А перевод, особенно литературный, может внести некоторую путаницу: так, например, люди, начинающие изучать английский, могут на какое-то время поверить, что Sacred – это действительно «Князь тьмы». Еще одна особенность: у пиратов довольно редко встречаются игры, которые не запускаются при отсутствии своего CD (IDE-канал – самое «узкое» место моей (и не только) системы).
Отсюда я могу сделать вывод: может быть в будущем, когда я смогу позволить себе платить по сотне долларов за очередную игру (еще не известно, понравится ли мне она), я, быть может, пересмотрю свою позицию, но даже тогда я буду благодарен нашим пиратам за то, что они предоставляют мне возможность играть в то, что мне нравится, уже сейчас.

Connor

Привет. (☎)

У меня (☺) есть рациональное ($) предложение (☝). Хочу (-censored-) Вам (📖) предложить вкладывать (✉) диски (⊙), наклейки (🗋) и постер (▤) в журнал прямо в Финляндии (OY ScanWeb). Тогда мне (☺)не придется тратить (☹) свои честно заработанные (☺→💣☠✝), кровные (♠) 90 (100, 105, 115...) рублей.

Я (☺) буду Вам (📖) очень, очень (2 р.) благодарен (✉,♙,✌).

Жду (⌛) ответа с нетерпением (♀).

Хорошее письмо, хотя аргументы довольно слабые. Если ты не знаешь, в каком магазине можно купить лицензионную игру, это не означает, что таких магазинов вообще нет. В свое время, когда я работал в ныне почившем журнале **MegaGame**, на выходе из редакции (м. Авиамоторная) находился магазинчик **Formoza** с огромнейшим выбором старых и новых игр. Как правило, я брал сразу несколько игр, оставляя там половину гонорара (одна коробка стоила в среднем $10-20). Не знаю, как сейчас, но, выходя из редакции **«PC ИГР»**, я направляюсь в **«Детский мир»** или **ГУМ**, где всегда можно найти свежие «лицензии», в том числе и в виде «джевел-боксов». Приведенные тобой примеры (***Max Payne 2***, ***GTA: VC***) издаются у нас компанией **СофтКлаб**, а купить эти игры можно в **E-shop**, магазинах сети **«Союз»**, знаменитом **«Пурпурном легионе»** и других крупных торговых точках. А еще тут нестыковочка вышла: ты сам заметил, что «цены лишь чуть выше пиратских», но в конце заявил, что сотню долларов за игру платить не согласен. Покажи мне хоть одну PC-игру в обычном издании стоимостью в сто баксов, и редакция купит и пришлет ее тебе.

Вот, прочитав ваш третий номер
решил написать и дать с

Проблемы с оригиналами в том, что в России цены на игры сильно отличаются от цен на Западе. Поэтому издатель подписывает контракт о локализации, так как если выпускать оригинал, то предприимчивые граждане скупят его здесь по четыре доллара и отвезут в Европу – продавать по пятнадцать. Добро пожаловать в бизнес, сынок.
Насчет переводов я, пожалуй, воздержусь от комментариев, потому что я не знаю ни одной компании, которая идеально грамотно и интересно переводит и адаптирует игры для российского игрока. Что поделаешь – трудности перевода. Ах, да, совсем забыл ответить на главный вопрос. Нет, перевод с английского лично мне не нужен. С остальных языков – либо на английский, либо на русский.

Типа здорово. У меня к вам один вопрос. FireStarter, STALKER, Xenus, Казаки II, а также другие известные проекты – все это детища украинских разработчиков. Что, у наших программистов руки не из того места растут? Почему у российских разработчиков ничего подобного и не намечается. Я же все-таки патриот своей страны.

SyS+em_tERRoR

Типа не здорово. Что тут здорового, когда Родина в опасности? Жуткие монстры Григоровичи и Забарянские хищно нацелились на беззащитный российский рынок, выпуская свои противные зеленые щупальца, хитро замаскированные под коробки с играми! При попущении никому не известной компании **«Руссобит-М»** в магазины попадают проекты, по которым нельзя сказать, что они пришли с Украины – разве что по финальным титрам. Издатели компьютерных игр размещают десятки страниц рекламы в журналах, причем в этой рекламе нет ни слова об украинских разработчиках! Ничего не подозревающий геймер покупает одну такую игру – и все, он пропал на двое-трое суток, а то и на целую неделю. Отдельные слабые духом особи пропадают месяцами, забивая здоровенный гвоздь в собственную учебу или работу! Игровые журналисты не спят ночами, скрипят зубами, проходя очередной шедевр, созданный злобными докторами в лабораториях **GSC** и **Deep Shadows**, получая за написание хвалебных статей грошовые гонорары! Монстры помельче вроде **Frogware** выпускают малоизвестные квесты о Шерлоке Холмсе, отбирая внимание наших женщин-квестеров, изза чего падает демографический показатель по всей стране! Кровь, казаки, радиация и колумбийские наркотики овладевают нашим разумам! Российский геймер, воспрянь от компьютера, выйди на большую дорогу и прыгни под грузовик с виртуальной заразой, распространяемой неполовым путем! Все на борьбу с украинским вирусом! Даешь российские игры, мирные, не захватывающие рынок и не поедающие наши мозги! Откройте глаза на произвол якобы мирной страны-соседки! Возьмите в руки плазмаганы и штурмуйте укрепления чудовищ игростроения! Адреса компаний «Руссобит-М», GSC GameWorld, Deep Shadows и Frogware можно найти на соответствующих сайтах.

Здравствуй, лучший журнал о PC-играх! Я не буду долго говорить, какой у вас журнал хороший, я его покупаю, значит, он мне нужен, т.е. мне интересен. Вопрос в другом... Я не всегда понимаю некоторые словечки, и прошу (умоляю) пояснить смысл слов:
1) Скрипт
2) Заскриптованность
3) Локация
4) Спрайт
5) Полигон
Спасибо что прочитали письмо!

Уважаю вас
finishhim ***@list.ru







и оформление большое вам спасибо за
и спасибо Инне дизайнеру журнала



Здравствуй, Кон Чай Его. Признаться, твоя просьба поставила меня в тупик. Как объяснить сложные технические термины великим и могучим русским языком? Скажем, какую-нибудь квадрофилию или делимитацию объяснить еще можно, а вот с геймерским профессиональным жаргоном все намного сложнее. Впрочем, попробую.

1. Скрипт – рулон бумаги, на котором записаны некие действия. Эти самые действия должен выполнять всякий игрок, как только он дойдет до определенной точки в игре. Например, вскочить и подпевать гимну РФ в одном из эпизодов «Следствие ведут Колобки – 8».

2. Заскриптованность – это степень понимания игроком сути скрипта, готовность исполнить скрипт. Чем выше твоя заскриптованность, тем оперативнее ты вскочишь со стула и громче запоешь гимн в вышеприведенном случае.

3. Локация – это кусок экрана радара. Например, локация 3/-4 находится где-то внизу справа любого локатора независимо от его дальности.

4. Спрайт – это жаргонный термин, означающий продукт, рекламным образом представленный в игре. Например, когда говорят «в думе-3 будут спрайты», все нормальные игроки начинают негодовать и топать ногами. Кому приятно, что твое мочилово монстров из рокетлаунчера будет прервано рекламой **Nescafe** (лучший вкус, только до конца августа – на 10% больше!)?

5. Полигон – это некие уровни, на которых тестируется игра. Чем больше полигонов в игре, тем интереснее играть. Так что если тебе говорят, что некая стратегия «держит сотни тысяч полигонов», это означает, что игрушка должна быть как минимум хитовой.

Впрочем, если ты считаешь, что мои ответы неверны, ты всегда можешь посмотреть значение этих терминов в Интернете.

ОТВЕЧАЕТ ДМИТРИЙ ГОЛУБНИЧИЙ

Мы, в принципе, уже давно задумываемся над серией публикаций по волнующим вас вопросам. Так что ищите в ближайших номерах «словарь геймера».

Здравствуй, журнал PC Игры!

Журнал не покупаю – беру у друга. Возможно, когда-нибудь я начну его покупать, а пока довольствуюсь щедростью друга. Решил написать о следующем.

Наш мир устроен так, что все развивается. И когда идет развитие – нам это нравится. Мне, например, нравится играть на гитаре, потому что с каждым разом я играю все лучше и лучше. Так же и с кулинарией, и с компьютерными играми и точно так же со всем, что есть в нашем мире. Ваш журнал читают потому, что вся информация, что находится в нем, совершенствует читателя – он узнает о мире компьютерных игр все больше и больше. Но есть и еще одна фишка. Недавно вышел новый журнал (не буду говорить какой), и я стал покупать его с самого первого номера. Он не стал делать такой разбег сразу в 240 страниц (как вы), а начал с не очень большого количества страниц. И тут, помимо того, что я узнаю что-то новое, я ощущаю постепенное развитие журнала (увеличивается количество страниц, размер постера, содержание CD и т. д.). Это значит, что как-нибудь через десять лет я буду ностальгически вспоминать свой первый номер журнала.

Ваш же журнал стартовал мощно и быстро. Он, конечно, сразу стал издаваться большим тиражом, что повлекло его быстрое распространение среди моих друзей-знакомых, но журналу PC-игры, по-моему, развиваться уже почти некуда. И даже со временем, хоть и компьютерных игр становится все больше, это слабо повлечет за собой увеличение печатных изданий. А это значит, что получил бы я больше удовольствия-удовлетворения от того журнала, который я покупаю в данный момент.

P.S. Всем, что я здесь написал, я не хочу чего-то указывать или просить от журнала. Это просто некоторое размышление, которым я захотел поделиться с журналом. Вам, наверное, было интересно это все узнать, ведь вы совершенствовали себя в знании философии.

Иван Куприянов

Здравствуй, Иван. Ты продемонстрировал действительно интересный взгляд. Конечно, лучшее – враг хорошего, но ты забываешь, что идеала не существует. В журналистике развиваться можно бесконечно, изобретая революционные концепции, находя выходы из того, что кажется тупиковой веткой развития. То, что мы сделали «горячий старт», означает лишь одно: мы хотим сразу и четко привлечь внимание читателей. Сейчас, когда эта цель достигнута, мы занимаемся удержанием этого внимания. Вряд ли я совру, если скажу, что редакция устраивает «мозговые штурмы» по поводу развития журнала минимум раз в две недели. Новые идеи, рубрики, правила попадают под перекрестное обсуждение, отшлифовываясь и выковываясь в то, что ты получаешь под знаком «новинка». Конечно, радикальной смены концепции ты не дождешься (нет, не сбудутся наши мечты по выпуску порножурнала), а вот мелких дополнений, гравировочек, татушечек – этого добра хватает. Так что следи за эфиром – впереди много всего интересного!

Привет,
редакция журнала «PC Игры»!
Я хочу вас поздравить с таким удачным изданием, мне очень нравится ваш журнал за комплектацию, информацию на дисках и в журнале, а также из-за цены, хотя в моем городе ваш журнал «PC Игры» стоит 140 рублей, я уже три журнала купил по этой цене, а у вас в Москве всего лишь 90. Можно ли понизить цену журнала или это все зависит от магазина?
И мои несколько вопросов:
1. Объем DVD-диска 4.7 Gb, а 3-х CD всего лишь 2.1 Gb. Почему бы не добавить еще хотя бы один диск?
2. В данный момент я создаю «глобальное» дополнение для игры GTA: Vice City, в этом дополнении заменены практически все автомобили, изменены текстуры дороги, радиостанции, GPS Color радар, места на карте и еще многое другое. Вот мой вопрос: можно ли вам отослать каким-нибудь способом мое дополнение, чтобы вы поместили его на один из ваших дисков, желательно на CD? Оно занимает не больше 280 Mb, сейчас, конечно, оно еще не доведено до совершенства, но как только я его полностью доделаю, я вам напишу. Если возможно поместить это дополнение на диск, то, пожалуйста, напишите, как можно вам его отправить (у меня нет Интернета).
С уважением, ваш постоянный читатель
Евгений Кожечкин

Привет, Евгений. Если мы понизим цену, то кто и чем будет кормить авторов? Продавцы сами определяют цену, ибо у нас свободный рынок, и хороший дефицитный товар особо предприимчивые граждане продают втридорога. Что касается дисков, то мы, дорогой Евгений, платим не за объем, а за носители. Если ты и еще сотня тысяч читателей готовы приплачивать рублей пятнадцать за четвертый диск, тогда да – сделаем. А до тех пор трепыхаться бессмысленно.
Свои творения ты можешь выслать в редакцию на диске, благо адрес указан в самом начале. Если пишущего привода нет, то пакуй на дискетки. По моим расчетам, это порядка 194 дискет. Правда, потом мы еще долго будем обмениваться письмами на тему перезаписи нечитающихся дискет, но это уже лирика.

ОТВЕЧАЕТ ДМИТРИЙ ГОЛУБНИЧИЙ
Женя, обязательно высылай свои творения – мы будем рады! Очень жаль, что у тебя нет электронной почты... Позвони мне в редакцию – обо всем договоримся!


Мы принимаем ваши творения на любых носителях.

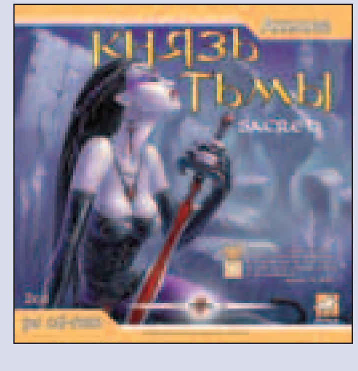
Я хотел спросить какую видео карту можно купить примерно за 60$

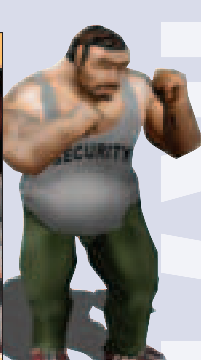
Как видишь, наши конкурсы сильно отличаются друг от друга. То скриншоты нужно прислать, то видео сделать. То на простые вопросы ответить, то на трудные. Мы ищем самые интересные варианты, пробуем и без устали все улучшаем. Конкурс по игре *«Painkiller: Крещеный кровью»* был очень трудным. В итоге из тысяч писем только в одном мы нашли правильные ответы на все вопросы! Остальных двух победителей и семерку обладателей поощрительных призов пришлось определять из тех, кто допустил одну ошибку (тоже, кстати, редкость). Клятвенно обещаем, впредь делать конкурсы проще! А если не проще, то более творческими!



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ.

1 – б
2 – в
3 – а
4 – г
5 – а
6 – а
7 – г
8 – а





ПОБЕДИТЕЛИ

– Iratus
– Анатолий Кривцов
– Евгений Морозко



УТЕШИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ

– Юрий Степанов
– Елизавета Мелихова
– Дмитрий Яшин
– Александр Иванов
– Влад Сталеров
– Василий Маловар
– Александр Песчанников

ВИРУСОВ.НЕТ

КОНКУРС

Как показал совместный конкурс «РС ИГР» и «Лаборатории Касперского», наши читатели имеют высокий уровень знаний по предмету «Компьютерная безопасность». Большая часть писем содержала правильные ответы на все три наши вопроса. Почти все вы знаете, что «Лаборатория Касперского» была основана в 1997 году. Для многих не секрет, что первый IBM-PC вирус – это Brain. И уж конечно, не вызвал трудностей вопрос о том, какой вирус принес наибольшие убытки в конце 2003 – начале 2004 гг. Разумеется, это Mydoom.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

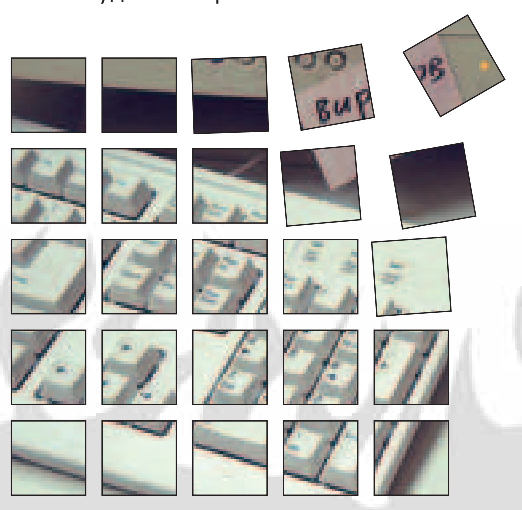
Теперь переходим к главному и самому приятному – к счастливым победителям. Вы не перестаете нас удивлять, а мы не перестаем приятно удивляться. Только правильных ответов нам пришло около ***7000***. Узнав об этом, «Лаборатория Касперского» вне очереди выделила 20 фирменных футболок компании в качестве утешительных призов, мы тоже поднапряглись и разыскали в чуланах редакции еще 20 футболок нашего журнала. Писать список из 40 имен-фамилий счастливчиков мы не будем. Все они уже знают о своем везении. А вот имена трех главных победителей мы с нескрываемым удовольствием укажем:

- ***Павел Горяинов***
- ***Михаил Титов***
- ***Анна Маслова***



ЛУЧШЕЕ ПИСЬМО

И если Михаил и Анна стали нашими победителями просто потому, что на них выпал жребий, то Павел приложил к своему выигрышу массу усилий. Обычная заявка на конкурс выглядела примерно так: «1 – a, 2 – b, 3 – a. Жду приза, Вася». Павел же прислал огромное письмо (страниц 10 нашего журнала), в котором к каждому ответу были даны подробные объяснения (факты, статистика, иллюстрация) – почему это так... Мы в восторге!
Поздравляем всех победителей, а Павла в особенности. И спасибо «Лаборатории Касперского» за такие чудесные призы!





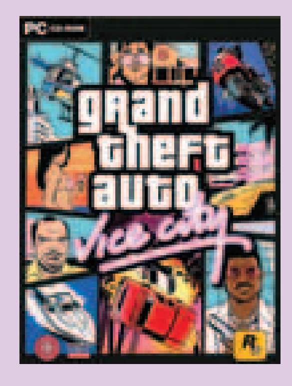
КОНКУРС | ИГРАЙ В ЛИЦЕНЗИЮ!

Как ты, наверное, заметил, мы не часто разыгрываем в наших конкурсах российские игры. Причина в том, что их все и так можно легко достать. Разыгрывать их – не так интересно. Но сейчас – совсем другая история. В этом конкурсе в качестве приза выступают 3 бокса с играми от компании Soft Club.

Эта компания выпускает в России игры, к примеру, от **EA**. Некоторые локализует и издает – полностью переводит, снижает цену примерно до уровня пиратских игр. Например, ***Warcraft 3***. Некоторые просто выпускает – оригинальная версия с русским мануалом по цене западного издателя, как это было с ***GTA: Vice City***. Игр выпускается немного, но они все высшего качества.

Одну из трех разыгрываемых лицензионных игр (***Manhunt***, ***GTA: Vice City*** или ***Counter-Strike: Condition Zero***) получит тот, кто чаще всего покупает лицензионные игры. Логично? Нам кажется, что да. Так вот, суть сегодняшнего конкурса проста. Тебе необходимо прислать на ящик contest@pc-games.ru максимально большой список игр, которые официально издавались в России компанией Soft Club. Кто напишет больше – тот и победит! Удачи!









Как ни странно, нам очень нравится наш журнал. И судя по некоторым приходящим на конкурс скриншотам, вам он нравится ничуть не меньше! Скриншотов, в которых «написано» «PC ИГРЫ» трупами на земле, следами от пуль в стенах и так далее, пришло несколько десятков. Здесь – только самые лучшие из них!



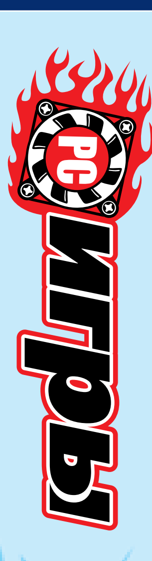
2 Можно, но не нужно.

К примеру, *Горбунов Олег* порадовал нас скриншотом из ***Postal 2***, на котором запечатлена горящая надпись **«PC ИГРЫ»**. Поздравляем Олега и дарим ему диск с ***Far Cry*** от **«Буки»**! Смотри скриншот номер 1! *Дукмас Николай* порадовал скриншотом из ***Max Payne 2*** с надписью «За PC ИГРЫ можно умереть». Может, конечно, и можно, но уж точно не нужно. Николай, не стоит умирать, лучше радуйся, потому что свой диск ***Beyond Good & Evil*** от «Буки» ты уже совсем скоро получишь. Остальным – смотреть скриншот номер 2. Очень приятные скриншоты из ***«Painkiller: Крещенный кровью»*** прислал нам *Акимов Тимофей*. Они просто очень красиво и классно выглядят. Спасибо! Смотрим скриншот номер 3. Вот и все. Пока все. Условия ты уже знаешь… Ждем твоих отличных скриншотов!



3 «PC ИГРЫ» – свет в конце туннеля.

1 Так «PC ИГРЫ» заметят все!



ВНИМАНИЕ! ИЗМЕНИЛСЯ ЯЩИК, ПО КОТОРОМУ НУЖНО ПРИСЫЛАТЬ СКРИНШОТЫ! ЖДЕМ ТВОИХ ПИСЕМ НА АДРЕС SHOT@PC-GAMES.RU!

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

Два номера раздел **«Обрати внимание!»** не создавал почти никаких проблем – нам еще до начала работы над очередным выпуском было известно, что там стоит опубликовать. Материалы с выставки **E3** сильно в этом помогли. Но теперь, когда они закончились, придется хорошенько порыться в интернете и побегать по разработчикам в поисках достойных проектов. Но уже сейчас известно, что в рубрике точно появится информация об интересном онлайновом проекте ***Dark and Light***, ролевом экшене ***The Witcher*** на сильно улучшенном движке ***Neverwinter Nights*** и продолжении червячей серии ***Worms Forts: Under Siege*** на сладкое.

В сентябрьском номере тебя также ждут несколько интересных спецтем. Например, мы расскажем о «игровой» зависимости и поставим, наконец, точку в этом вопросе. Все эксперты игровой индустрии и психологи у нас на проводе!

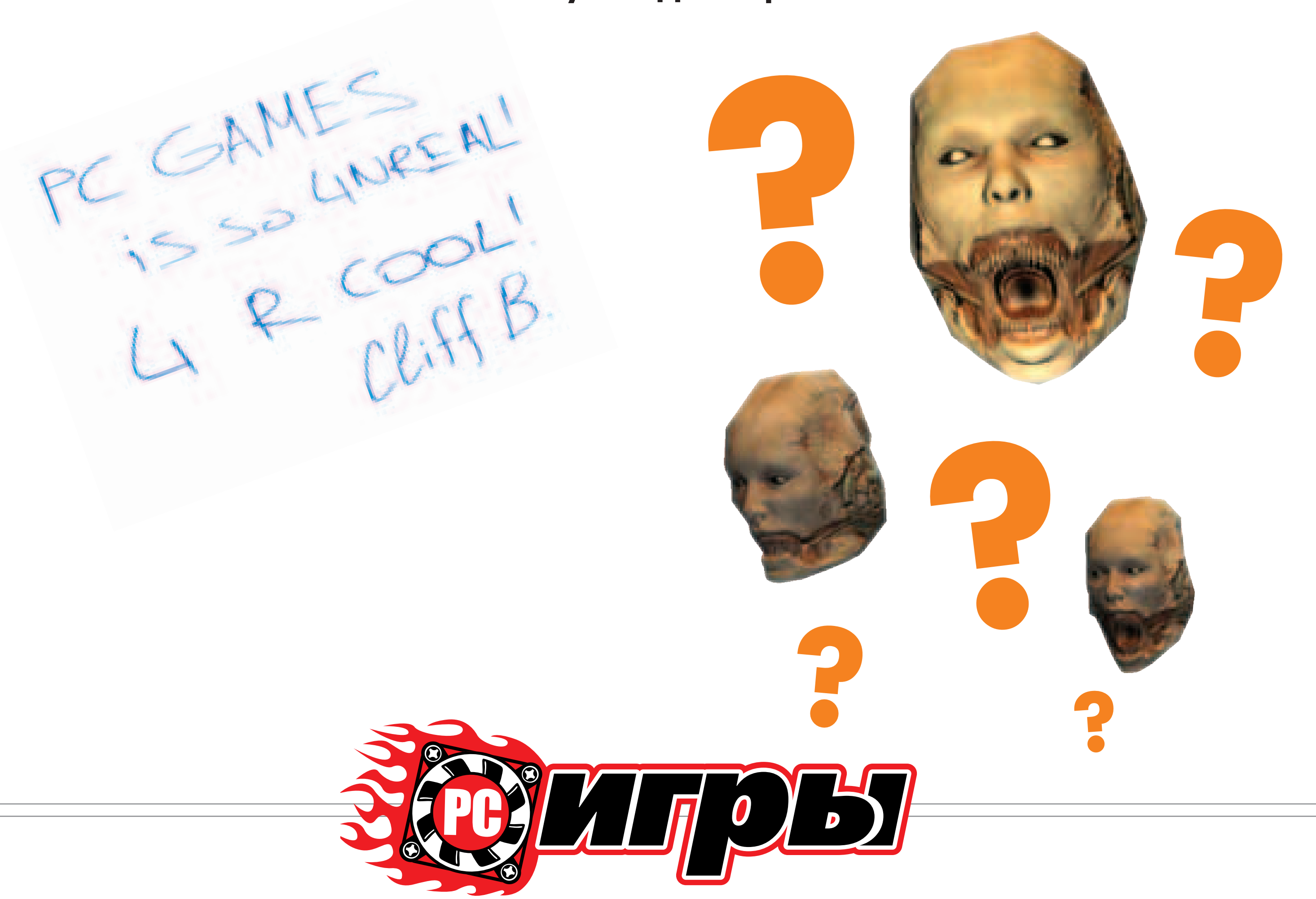
Мы продолжаем развивать рубрику **«Дневники разработчиков»**. Еще больше материалов по еще более интересным проектам. Советуем внимательно читать эту рубрику. Вряд ли где-то еще ты сможешь узнать о многопользовательском режиме ***S.T.A.L.K.E.R.*** из уст людей, которые каждый день занимаются тестированием этого режима. А к тем командам разработчиков, дневники которых просто не влезают в журнал из-за ограниченного объема страниц, мы наведались сами. Ищи на следующем диске несколько видео-материалов о перспективных отечественных разработках.

Кроме того, если все получится, и звезды будут благосклонны к нам, в **«Железе»** появиться материал настолько мощный и настолько полезный, что редакция надолго задумается о темах для рубрики на ближайший год. Но оно того стоит, увидишь сам.

А теперь главная интрига следующего месяца: вполне вероятно, что на страницах сентябрьского номера появится обзор... ***Doom III***. Но только учти – гарантировать мы ничего не можем. Просто до нас дошли слухи о скором релизе долгожданного проекта.

А еще тебя наконец-то ждет интервью с **Сергеем Орловским**, которое перекочевало в следующий номер из-за своего огромного объема. Ведь, повторимся, в девятом выпуске мы возвращаемся к своему старому объему. **«PC ИГРЫ»** вновь становятся 240-страничным журналом. Чем не повод дождаться нового номера? Который, кстати говоря, выйдет...

...28 августа! До встречи!



www.pc-games.ru



STAR WARS
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC
II
PC
игры


12ms
Fast Response Time
Осторожно! Новый ЖК-монитор BenQ FP783
стирает грань между игрой и реальностью!
Рекордно короткое время отклика 12 мс в мониторе BenQ FP783 не позволяет появиться шлейфам, артефактам и искажениям цвета, поэтому любителям компьютерных игр будет нелегко отделить происходящее на экране от действительности. Как бы быстро не перемещались объекты на экране FP783, от Вас не ускользнет ни одна деталь. Компания BenQ предупреждает: на этом мониторе игра может стать реальностью. Игра начинается на BenQ.ru
ЖК-монитор FP783
BenQ
Enjoyment Matters


GROUND CONTROL
OPERATION EXODUS
PC ИГРЫ
MASSIVE ENTERTAINMENT



THIEF
PC ИГРЫ

PC ИГРЫ



GROUND CONTROL II • THIEF: DEADLY SHADOWS • THE SUFFERING • BEYOND DIVINITY • YOU ARE EMPTY • RISE OF NATIONS ADD-ON

№ 8 • АВГУСТ • 2004